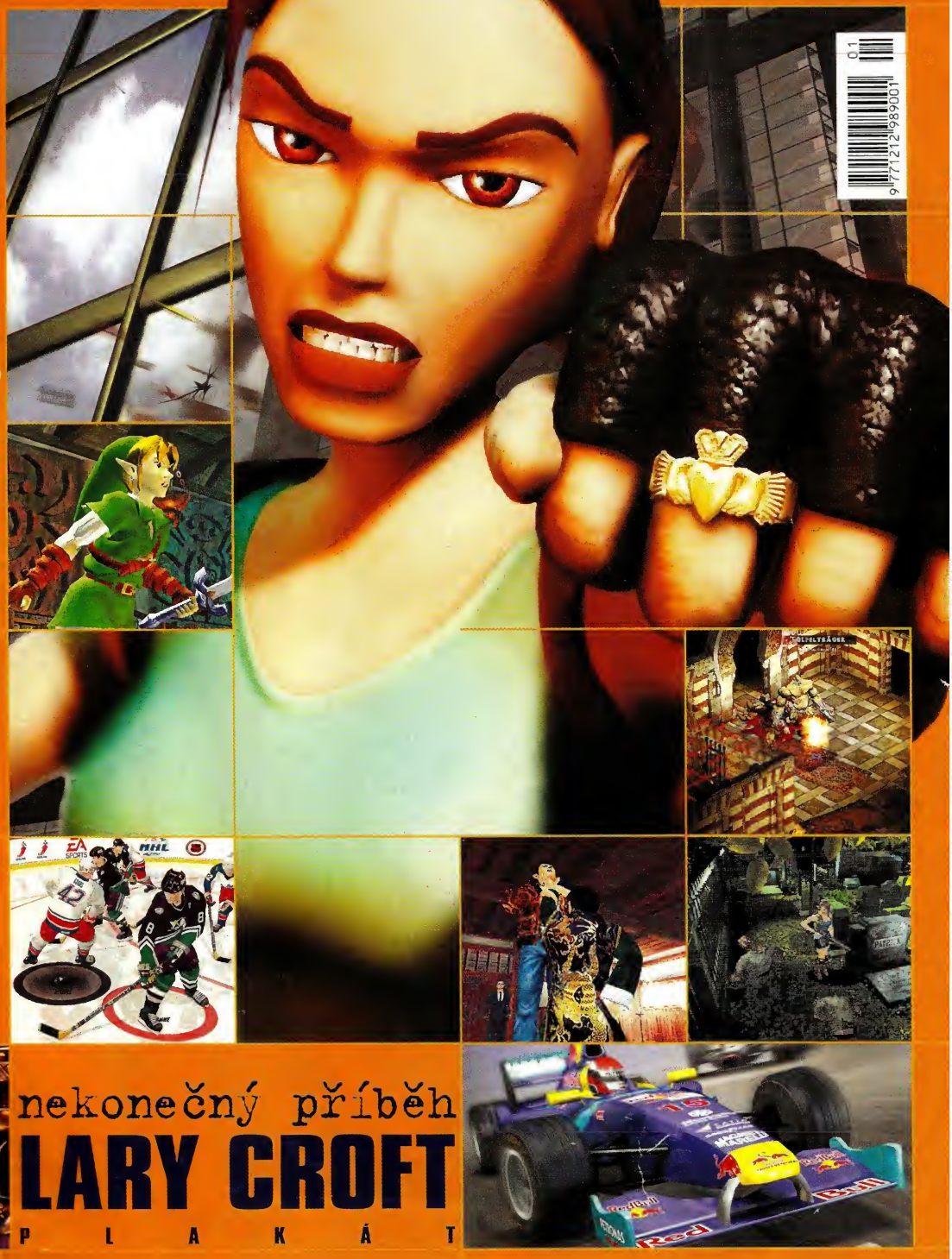
BRAVO

01/2001 • Cena 57 Kč/67 Sk

SCREEN FUN

vstupte s námi do světa informací • dig • hrajte • vyhrajte



SPECIAL
Adventury táhnou
Knihy bez papíru

GAMESKY
Hry roku 2000

EXTRA
Tomb Raider Serie

PHENOMEN
DC nebo PS2

GOODIES
Zázraky hardwaru

SOFTWARE
Grafika na PC

ONLINE
na síti

JACKPOT
Soutěže o 30 cen

nekonečný příběh
LARY CROFT
P L A K Á T

ScreenFun
スクリーンファン
čtvrtletník digitálních her a technologií

VYDÁVÁ
Europress, k.s.

SÍDLO REDAKCE
Viktora Huga 6
150 00 Praha 5
Česká republika
TELEFON
+420 2 57008376
TAD/FAX
+420 2 57008376
E-MAIL
info@scf.cz
HTTP
www.scf.cz

ŠÉFREDAKTOR
Petr Karban (pgk@scf.cz)

GRAFIKA
Tomáš Kejklíř (trixter@scf.cz)

STÁLÍ SPOLUPRACOVNÍCI
Eva Adámková (net@scf.cz)
Ramza Beoulve
Aleš Klíma (wwalker@post.cz)
Dagmar Klímová
Tomáš Martinek (r2-d2@r2-d2.cz)
Jiří T. Pelech (pes@eurox.cz)
Tomáš Petr (silver@scf.cz)
David Podracký (dada@scf.cz)
Tomáš Stoklasa (stoky@scf.cz)
Milan Skala (bufícek@email.cz)
Roman Všetečka (all@scf.cz)
Michaela Linhartová

INTERNETOVÁ REDAKCE
www.scf.cz
www.igames.cz
Lucie Drsová (drsova@igames.cz)
Jiří Fiala (fiala@igames.cz)
Petra Lukešová (lukesova@igames.cz)
Honza Zdarsa (wiruzik@ji.cz)

KOREKTURY
Soňa Čapková

INZERCE
Eva Adámková (eadamkova@europress.cz)
TELEFON
+420 2 57008380
FAX
+420 2 57008379
GSM
+420 602 696022

VÝHRY A CENY
Alena Talafúsová
TELEFON
+420 2 57008348
FAX
+420 2 57008377

PŘEDPLATNÉ
Marie Bartůšková
TELEFON
+420 2 57008219
FAX
+420 2 57329886

REPRODUKCE
Repro Plus, Praha
TISKNE
Severotisk Ústí nad Labem

DISTRIBUCE V ČR
PNS, a.s., Praha
TRANSPRESS Praha
Mediaprint KAPA Praha

DISTRIBUCE V SR
PNS, a.s. Bratislava
Mediaprint KAPA Bratislava

TECHNOLOGIE DODÁVÁ
FINET Computers Praha

IGAMES.CZ PODPORUJE
ALZASOFT Praha

REDAKČNÍ UZÁVĚRKA
20. prosince 2000
TOTO ČÍSLO VYCHÁZÍ
16. ledna 2001
PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYJDE
17. dubna 2001

MK ČR E 10171

Materiály označené -scf- jsou převzaty ze sítě Screenfun International, materiály bez uvedení zdroje jsou převzaty z nabídkového servisu agentur ČTK-AP, Reuters, SYGMA.
Výhry ze soutěží podléhají zákonu č.70/1994 Sb. ve znění novely č. 149/1998 Sb.
Nevyžádané rukopisy redakce nevrací.
Převzetí či použití jakýchkoliv uveřejněných materiálů je vázáno na souhlas redakce.
©Europress, k.s., 2001

Tak nám začalo tisíciletí...

Já vím, že by to bylo krásné, kdybych mohl říct: nové tisíciletí, nový časopis. Ono to tak trošičku je a trošičku není. Vím, že vy, kteří jste na svůj scf čekali v prosinci marně, mě máte za blázna. Ale fakt je ten, že já osobně taky dávám peníze jen do toho, do čeho chci. A těžko můžu chtít po někom jiném, aby se choval proti zdravému rozumu. Zdá se, že jsme ještě s tím naším časopisem předběhli dobu - není tu v těch našich dvou malých zemičkách tolik lidí, ochotných utrácet za časopis pro začátečníky. Zvláště, když většina toho psaní je o hrách. Mrkli jsme na to z jiné stránky: co jde, přesuneme na internet - schválně se podívej na naše stránky a uvidíš, jak to tam fičí. Denně novinky, recenze, plné hry, diskuse - prostě všechno, co je potřeba. No a ten zbytek, co s ním? Stačí zmapovat důkladně celou oblast technologií jednou za čtvrt roku? Domnívám se, že zatím ano. Čímž chci naznačit, že možná za dva roky, až bude počítač v každé druhé domácnosti, pak možná s tím zase něco uděláme. Pro teď se budeme snažit jen pokračovat trochu jinak v tom, co už jsme - myslím celkem dobře - začali. Neplačte a čtěte nás tu i na webu, protože to jediný způsob, jak si navzájem zůstat. My vám a vy nám. A abych jenom nesmutnil a měl čím otřít slzičky: myslím, že už v březnu se máte spolu s námi na co těšit. Víc neprozradím. Ale držím nám všem palce, pěsti. Nejen proto, že začalo nové tisíciletí, ale už jen tak, z principu...

Petr Karban

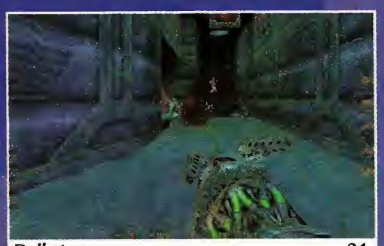
obsah

SPECIÁL
4 Historie a současnost adventur a RPG
Jak to všechno začalo, co je dnes zajímavého a kde to může skončit
10 On-line hry pro tebe
Java, Flash a na nich založené hry na netu tě překvapí jednoduchostí a zábavností
12 E-jungle
Všechno, co potřebuješ vědět o elektronickém čtení a psaní, ti prozradíme zde.
14 Puzzle - ode všeho něco
Hry, novinky, zprávy od výrobců, screenshoty, sem tam lehká redakční spekulace
20 Hvězdné okamžiky roku
Co nás potěšilo, překvapilo, zaujalo, vytočilo...
22 iGames Games Week
V závěru roku jsme uspořádali spolu s našimi partnery největší herní akci sezóny. Povedlo se a příště do toho půjdeme zase.

GAMEBOY
24 PC
Jak vypadá herní nebe nejrozšířenější platformy
26 PSX
U nás nejpodporovanější konzole má také své hvězdy
28 N64
Neprávem opomíjená konzole boduje díky neobvyklé hratelnosti
30 GBC
Malý, ale ne nevýznamný handheld. Konečně, dal světu dominantu roku!
32 DC
V loňském roce předčila na všech světových veletrzích konkurenci dost výrazně

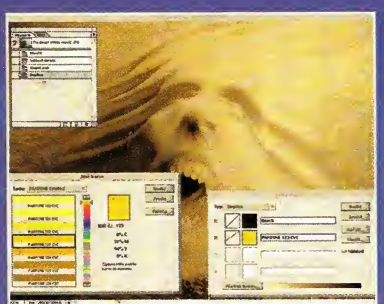
EXTRA
I Tomb Raider Serie
Příběh první dámy virtuálního světa - modely, historie, vývoj a vše, co s tím souvisí
X Tomb Raider Chronicles
Recenze posledního dobrodružství Lary Croft a kompletní průvodce tímto pátým dílem

PHENOMEN
52 DC versus PS2
Sony vstoupila do ringu, kde dosud vládla Sega. Jak vypadá jejich srovnání?



Daikatana 24

PSX 2 52



Grafické programy 68

Goodies 58

GOODIES
58 Hardware kolem nás
Světoví výrobci nás zahrnují denně nekonečným množstvím novinek a my jen žasneme a zkoušíme, co by se s tím všechno dalo dělat.

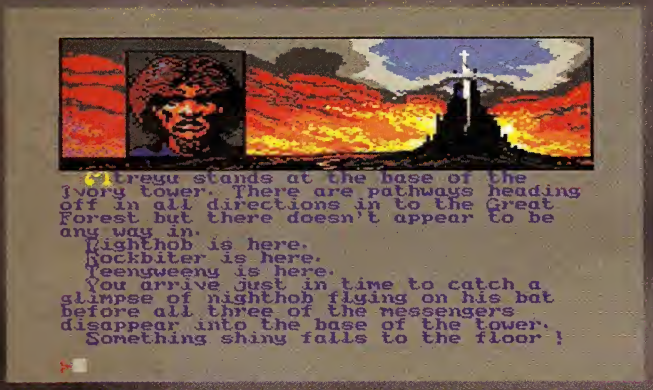
SOFTWARE
66 Multimedia
Schola Ludus 2 ... pokračuje v přehledu nabídky domácího multimediálního trhu
68 Pracujeme s grafikou
Programy, které ti umožní ovládat vektory a bitmapy a udělají z tebe (skoro) profesionálního grafika
72 Komprimační nástroje
Místa je vždycky a všude málo a tak holt nezbývá, než komprimovat, komprimovat a komprimovat. Čím a jak, to ti tady prozradíme.

ONLINE
74 Mobilní komunikace
Novinky na trhu mobilních telefonů se staly vánočním hitem
75 Pojď se bavit na síť!
Internet, to nejsou jen informace, ale taky nekonečný proud zábavy. Pojď do toho!!!
80 Browser&browser
Jestli si myslíš, že je úplně jedno, jaký používáš prohlížeč, tak jsi na omylu. Není tu jen MIE...

JACKPOT
82 Hry a soutěže
Chceš vyhrát konzoli Playstation, hry, zajímavé programy nebo s logem Screenfun? Třicet možností tu čeká jen na tebe.
foťák

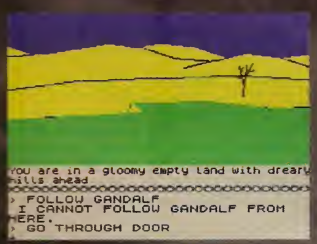
IN THE BEGINNING...

Na úplném počátku byly jenom jedničky a nuly... A z nich se začaly kumulovat jednotlivé bity a Byty (ale ne ty obytné), až nakonec vzniklo něco jako počítačová hra. A my si teď zkusíme trošku zavzpomínat, jak to všechno začalo, a jak je tomu dnes.



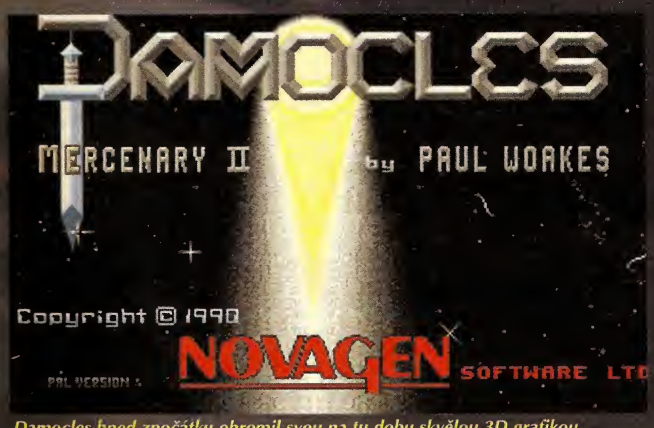
Jedna z grafícky nejhezčích textovek na osmibitech vůbec. Neverending Story.

Léta osmdesátá



Grafícky jednoduchý Hobit

Každý začátek je těžký, a tak není divu, že ani adventury a RPGčka to neměly zpočátku vůbec snadné. V těch dávných časech totiž počítače nebyly nic moc a jejich mozková kapacita byla velice malá. A vměstnat do takového maličkého mozečku hru, která by za něco stála, dalo celkem makačku.Ale to neznamená, že se takové nevyráběly, ba naopak! Původně to byly většinou hry bez grafiky, kterým se v naší české zemičce dostalo názvu TEXTOVKY. Je zajímavé, jak skvěle dokázaly pobavit, a to i bez sebemenšího náznaku nějakého grafického elementu (tedy když nepočítáme grafické útvary složené ze znaků na klávesnici). Her vznikala spousta a každý, kdo uměl aslepoň trochu programovat, vytvořil nejspíš v Basicu nějakou svoji vlastní pecku. Kdo by si nevzpomněl na legendárního Františka Fuku, který ze sebe chrlil jednu za druhou - třeba Indiana Jones či Podraz 3. Vzpomínáte???



Damocles hned zpočátku ohromil svou na tu dobu skvělou 3D grafikou

Dokonce i u nás, tenkrát - jestli dobře tuším - jsme se jmenovali CSFR, bylo pár nadšenců, kteří propagovali vývoj textových her i v rádiu a pořádali soutěže za jejich dohrání. V tomto případě se konkrétně jedná o skvělé hry A TO SNAD NE 1, 2 a MĚSTO ROBOTŮ.

Mercenary ve své úžasné 3D grafice

Netrvalo však dlouho a na světě se zjevily i první grafické adventury. Bylo jich stejně jako textovek neuvěřitelné množství a západní průmysl je chrlil takovým způsobem, že bylo téměř nemožné všechny

A jeho nástupce Damocles

v českých zemích sehnat, natož pak je dohrát. Samozřejmě se nejednalo o žádná supergrafická dobrodružství na způsob Drag&Click. Skoro všehny se ovládaly přes dialogový

Reklama? Kolikpak za ní autoři dostali?

rý převzal kvalitní příběh od nejznámějšího autora fantasy J.R.R. Tolkiena, či překrásná předělávka filmu Neverending Story. Dalším produktem, který stojí za zmínku, byla hra MERCENARY: Escape from Targ. Jednalo se poprvé o plně 3D akční adventuru, i když 3D prostor představovaly pouhé drátěné

Touto hrou se Ocean mohl opravdu pyšnit

konstrukce. Hra vynikala jak dějem a rozsáhlostí, tak fyzikálními zákony. Bylo možno pohybovat se svévolně po planetě, využívat dopravních prostředků i obchodovat s místními obyvateli a nakonec odletět na orbit a tam si koupit meziplanetární loď a uskutečnit svůj sen

Tak takhle nějak vypadala textovka od polských přátel, kteří je tvoří dodnes

řádek a to přímo příkazy „co chceš dělat", takže vznikl problém číslo dvě a to byla jazyková bariéra. Věkový průměr klasického hráče se totiž pohyboval od 10 do 15 let a díky dřívějšímu režimu, kdy se na školách učila převážně ruština, se chytalo jen málo lidí. Ale štěstí přeje vytrvalým, a tak i první grafické adventury, sic s jazykovými problémy, byly nakonec překonány a i chudák český hráč si nakonec mohl pochutnat na produktech západních imperialistů. Mezi známější tituly bezesporu patří HOBIT, kte-

v podobě návratu na zem.
Ale jak čas stále plynul, 8bitových strojů stále ubývalo a přišli jejich dokonalejší nástupci v podobě 16bitových Atari ST a Amig 500. Tenkrát skoro neznámá firmička LucasArts ohlásila vydání své první adventury Maniac Mansion. A věřte nevěřte, setkala se s neuvěřitelným úspěchem. Krátce poté vzniklo volné pokračování hry Mercenary s názvem Damocles, ale na 16bitových strojích už ničím nevynikal. Na scéně se pomalu začíná objevovat další firmička, Sierra On-Line, která je

HERNÍ RENESANCE-ZLATÉ ČASY

Léta devadesátá

dnes ve svém oboru adventur hotový gigant, stejně jako LucasArts. Nejdříve se snažila upoutat pozornost svým humorným Police Questem, pohádkovým King's Questem, či lehce nemravným Larrym. Všechny tituly se brzo staly hity a dodnes se těší úspěšným pokračováním. S útokem na obrazovky nečekal ani snad největší král všech RPGčeček, od jejhož jména se u nás uchytil název stylu DUNGEON. Ano jde přímo o hru Dungeon Master, a později o jeho mladšího bratříčka Chaos Strikes Back. Dokonale propracované bludiště podzemních chodeb s neuvěřitelnou škálou zákeřných monster zde čekalo na všechny typy hrdinů, kteří si to s nimi chtěli rozdat. Samozřejmostí bylo vylepšování vlastností chrakterů, či získávání různých druhů vědomostí u kouzelníků či kleriků. V dungeonu ale nečíhali jen zákeřní netvorové podsvětí, ale i spousta logických hádanek. Jedinou chybičkou byla absence automapingu, takže si jistě každý

Dungeon Master II vubec nezklamal

z vás vzpomene na čtverečkované školní sešity počmárané změtí všech možných pater z těchto her. Jako reakci na tyto skvělé hry si však již celkem dost známá firma SSI přichystala svůj graficky daleko dokonalejšítrumf Eye of the Beholder. Hra byla opravdu úžasná a dočkala se hned dvou dalších pokračování. Všechny díly měly skvělé intro

Sukničkář Larry. Na copak asi myslí?

i outro, ale svého předchůdce Dungeon Master stejně ani jeden díl nepřekonal.

Elvira, dívka tvých snů

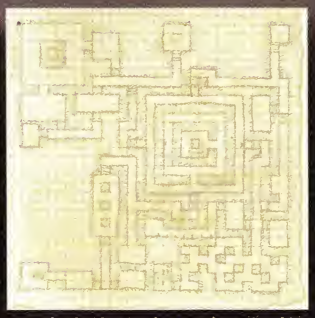
Zhruba ve stejnou dobu LucasArts překvapen úspěchem Manic Mansionu vydává hned několik adventur. Nejdříve Loom , pak Indiana Jonese III inspirovaného stejnojmenným filmem. Krátce po nich další, dnes už legendu, tentokrát z pirátského prostředí - Secret of Monkey

Prvotina od LucasArts byla prostě boží!

Island. Zde hraješ za mladého hrdinu pochybného jména Guybrush Threepwood, abys uskutečnil svůj dětský sen a stal se pirátem. Ale cesta k pirátství není tak snadná jako

Dungeon Master II stejně jako první díl vynikal skvělou hratelností a novými efekty

dnes :-), a tak mu nezbývá nic jiného, než absolovovat tzv. pirátské zkoušky, během nichž se samozřejmě stačí zamilovat a to je právě kámen úrazu... Není divu, že právě tato hra rozjela takovou vlnu adventurního nadšení, že netrvalo dlouho a LucasArts přišel s další bombou v podobě Indiana Jonese IV a Monkey Islandu II. Zároveň s nimi přichází od Horrorsoftu tajemná Elvira: Mistress of the Dark. Jedná se pravděpodobně o jedno z prvních skloubení žánru RPG a Adventure. Jako lovec duchů máš zachránit kněžku Elviru ze spárů krvelačné královny Emeldy. Je však uvězněna na prokletém hradě. A právě tam si



Eye of Beholder: level 10 (soukromý archiv)

budeš dokazovat, jaký jsi hrdina. Hra v sobě skloubila jak RPG žánr v podobě vývoje charakteru, tak adventurní prvky v podobě využívání předmětů a komunikace s okolními

Zdar, mohu se zeptat na cestu k vykopávkám?

postavami. A nevyhneš se ani bojům, které byly i zde originálně řešeny. Zpočátku sice trochu tuhé, ale i tak šly nakonec zvládnout bez sebemenšího škrábnutí. Jak už titul napovídá, mohl ses občas kouknout na krásné, i když trošku brutální animace, kterých bylo celkem dost, když člověk vezme v úvahu, že hra byla na pouhé 2 diskety!!! Není proto divu, že i ona se dočkala pokračování Elvira II, která byla rozsáhlejší, ale už ne tak dobrá. Za což může její příliš velká akčnost a ne tak dobrý příběh.

Zatímco se majitelé osobních počítačů začínali veselit ze stále kvalit-

Dungeon Master II

nějších produktů, herní průmysl začal vzkvétat i na arkádových strojích jako NES, SEGA MEGA DRIVE, SNES atd.. Vedle akčních her se pomalu začínají objevovat průkopníci později opravdu dobrých RPGček. Mezi první jasné hvězdy začala hned od počátku patřit dnes již stálice na hvězdném nebi série her Final Fantasy od firmy Squaresoft. Na svou dobu velice originální RPGéčko s výborným příběhem, tehdy výjimečnou grafikou a originálními souboji. Každý charakter se

HERNÍ RENESANCE-ZLATÉ ČASY

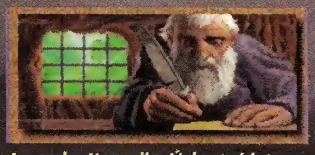
Ravenloftí přebal dost napověděl...

pyšnil svou zkušeností (experience levelem), díky které mu bylo možno vylepšovat některé vlastnosti. V soubojích si bylo možno přizvat i ně-

King's Quest I. Grafika zatím nic moc.

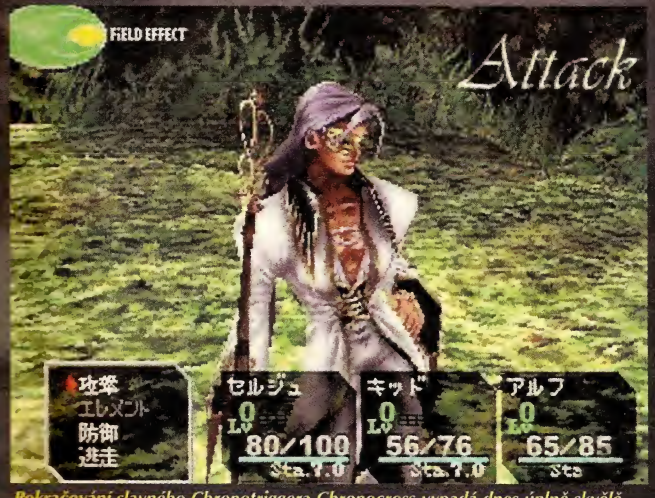
které vyšší síly v podobě efektních Summonů, které jsi mohl spatřit i v pozdějších dílech na dnešních daleko dokonalejších strojích. Pozadu ovšem nezůstaly ani další tituly jako Legend of Mana, či Chronotrigger. Není proto divu, že se brzy objevila i konkurence v podobě Originu, který přichází s prvními díly hry Ultima, situované do imaginárního světa nazvaném Brittania v čele s králem lordem Britishem. Na hrdinu zde čeká mnoho questů v různých podobách. Hra překvapuje svou jednoduchostí a originalitou. Pozdější díly se mohou chlubit i vylepšenou grafikou, jelikož původní první díl byl spíše

Mansion II: Day of the Tentacle od koho jiného, než od LucasArts. Namluvené bylo sice jenom intro, ale co bys na deseti disketách chtěl.



Legend o Kyrandia. Úchvatné intro

Zato hra se náramně povedla, komiksové postavy velikostí od třetiny až do poloviny obrazovky měly takové neuvěřitelné pohybové schopnosti, o jakých se tenkrát nikomu

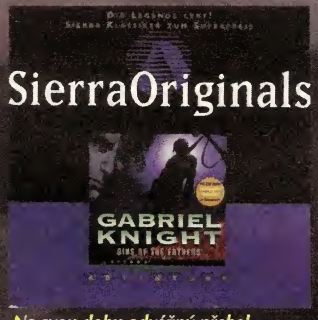


Pokračování slavného Chronotriggera Chronocross vypadá dnes úplně skvěle

textovou záležitostí. Grafiku ovšem vylepšují i ostatní firmy. A tak ses mohl setkat s povedeným kouzelníčkem v adventuře Simon the Sorcerer, zlým Malkolmem v Legend of Kyrandia, či starou známou partičkou v snad první namluvené adventuře všech dob Maniac ani nesnilo. Ale ani to už nestačilo, diskety sice stále přetrvávaly, ale nízké rozlišení se už nikomu nelíbilo. A tak se o přechod pokusila jako první adventura Dark Seed. Tvůrci dokonce přemluvili známého tvůrce a designéra Vetřelce H.R.Gigera a ten namaloval některé screeny

Duncan Idaho se objevil i v dalších pokračováních výborné Duny

(většinou ty nejlepší ve hře). Hra byla sice hezká na pohled, ale s hratelností už to bylo horší a tak první pokus o hires grafiku nedopadl nejlépe. Na filmovém plátně se tehdy objevila Duna režiséra Davida Lynche a posléze i hra na motivy filmu a knihy Franka Herberta. Na jedné disketě čekala skvělá zábava v podobě výborné nakreslené ad-

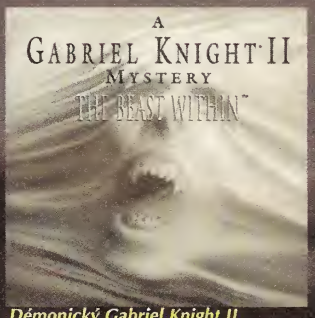


Na svou dobu odvážný přebal

ventury s nádechem strategie. V roli Paula Atreida si musíš spřátelit domorodé kmeny na planetě Arrakis a bojovat proti chamtivému baronu Harkonnenovi. Hra sice trošku náročnější na angličtinu, ale svým skvělým dějem a vyvrcholením si vydobyla aspoň malé místečko v srdci každého pořádného paraná. V tu dobu si Sierra uvědomila, že není třeba rozmazlovat trh samými humornými a dětskými hrami jako

Graficky vynikající Darkseed II

jsou Kings Questy a hlavně sága Leissure Suit Larry a rozhodla se vydat horrorový příběh plný hrůzy v podání Gabriela Knighta ve hře



Démonický Gabriel Knight II

Gabriel Knight: Sins of the fathers. Hra, leč začala nevinně, zavedla tě až do nejtemnějších koutů světa, přímo k uctívačům Voodoo. Temný příběh hry však tak zaujal obrovský počet hráčů po celém světě, že Sierra dlouho neotálela, a vydala další díl Gabriel Knight II:Beast wit-

LucasArts vsadili opět na humor

hin. Ale ten se od prvního podstatně lišil. Na čtyřech CD tě čekala absolutně skvělá hra, ne však nakreslená, ale celá kompletně zdigitalizovaná přímo v místech děje. Původně to vypadalo, že jde o špatný vtip v podobě interaktivního filmu, ale takové obavy byly hned zpočátku rozprášeny. Děj je zasazený z části do současnosti a z části

HERNÍ RENESANCE-ZLATÉ ČASY

do dob vlády Leopolda II, kdy v temných lesích Bavorska řádí vlkodlak. Ve hře se podíváš i na překrásný zámek Neuschwanstein a díky interakci s ostatními postavami a vynikajícímu střihu si takto převyprávěný, i když trošku fiktivní příběh, rychle osvojíš.

Infogrames to ale vzali přeně za opačný konec. Svoji novou adventuru nazvanou Alone in the Dark pojali zcela nově a to v 3D kabátě. Dnes se sice zdá, že postavy byly

Daggerfall - porakčování Areny byl už trošku propracovanější, ale i hardwarově náročnější

nemotorné a odporně trojúhelníkové, ale všechno něčím začíná. Zato horrorové prostředí bylo perfektní. Postava prochází temným domem, v němž potkává spoustu přízraků a démonů. Akčnější zpracování není vůbec na škodu a později se od

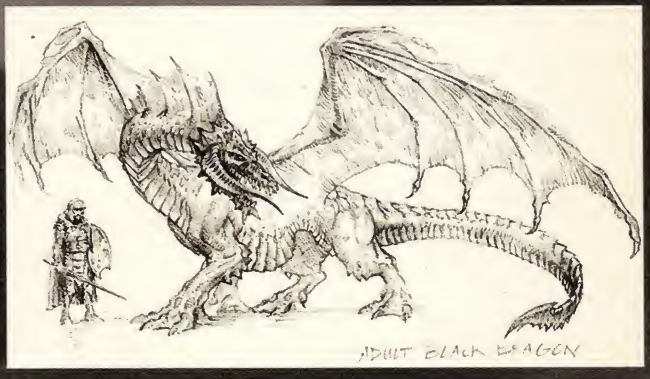
ta, kde jakoby se zastavil čas. Příčinou všeho byla vláda ne zrovna hodného upíra na místním hradě. A tak se šlo na věc. Naostřit meče, připravit kouzla a hurá na hrad. A hlavně nasbírat dost zkušeností, vylepšit si postavu, aby záporák neměl moc šanci. Hra byla neuvěřitelně hratelná, poskytovala potěšení i mozkovým závitům v podobě několika hádanek a puzzle. To samé nejde ovšem říci o dalším 3D průkopníku od firmy Bethesda, jejím produktu The Elder Scrolls: Arena. Je pravda, že Arena byla dokonalou grafickou podívanou, a je pravda, že v ní byl i neomezený pohyb v podobě nekonečného počtu questů. A je také pravda, že se to stejně nakonec zvrhlo jenom v nekonečné vraždění všemožných potvor. Arenu jsi mohl hrát dle libosti, jak dlouho jsi chtěl. Jako v každém super RPG jsi vylepšoval charakter, dokonce ses mohl zapsat do různých guild a tak si zabezpečit práci a ochranu. A nebo ses mohl na všechno vykašlat a jít rovnou za cílem hry. K tomu bylo ale zapotřebí získat nějakou tu zkušenost. Ta se obvykle získávala zabitím nějaké potvůrky, takže se hra stala za nějakou dobu trošku stereotypní.

Další světlou výjimkou ve světě RPG byla hra od firmy Dynamix, ovšem tentokrát pod vlajkou Sierry Betrayal at Krondor. Hra byla zpracována podle literární předlohy, což se velmi příznivě projevilo v celé zápletce. A rozhodně nebyla stereotypní. Plnění různých podřadných úkolů tě nakonec zavedlo na stopu spiknutí proti králi a pak začalo hotové peklo. Souboje probíhaly tahově a postavy mohly využívat nepřeberné množství efektních kouzel,

Průkopník 3D horroru Alone in the dark

no - radost pohledět. Na svou dobu krásná 3D grafika doplněná rozhovory postav a sem tam nějakou animací dodávala hře tu správnou atmosféru. A to vše mělo jen 16MB. Dnes ji můžeš najít volně na internetu i v češtině. Ani naši němečtí kolegové nezůstávali pozadu a vytvořili geniální hru Das Schwarze Auge, u nás známější spíše jako svět Realms of Arkania, též přeloženo do češtiny a její třetí díl byl dokon-

ce namluven profesionálními herci. Snad jedna z nejoblíbenějších RPG je série her Might&Magic. Z původně graficky nic moc hry, zato s dokonalým zpracováním, se už kolem šestého dílu stává kultovní záležitost.



Elder Scrolls se postupem věků vypracovává na graficky dokonalou podívanou

Žhavá současnost

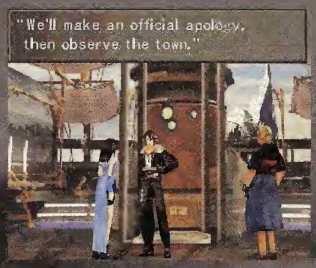
Might&Magic 6. Smrt číhá všude.

Might&Magic totiž vyčnívá svou hratelností. Svět je sice neuvěřitelně veliký, ale ne zas tolik jako v Areně. V každé zemičce je pro hráče připraveno několik hlavních a několik vedlejších questů. V městech se dá obchodovat skoro se vším a také se každý charakter může nechat vyučit jakémukoliv řemeslu. Například vyrábění kožené zbroje, léčitelství či řemeslu kovářskému. Samozřejmostí je vyučení se v oboru magie, teologie, střelby z luku nebo zacházení s mečem. Samozřejmě u všech vlastností záleží na inteligenci charakteru. To znamená, že totálně debilního barbara asi těžko naučíš rychle kouzlit firebally, stejně jako kouzelník asi nebude mávat obouručním mečem. Postupem času se i grafika vylepšila tak, že se dnes celkem nový Might&Magic 8 nemusí stydět vůbec za nic. Den se střídá s nocí, vítr ohýbá stromy, sníh padá v horách, stejně jako déšť za špatného počasí v nížinách. Ale ani Might&Magic není jediná nová a skvělá hra, která by si zasloužila několik probdělých nocí u tvého počítače. Patří mezi ně i dnes už každému známý Baldurs Gate, či

Cestovat se bude i vzduchem

Icewind Dale. Skvělá rpgčka, která svou dokonalostí a hratelností donutí leckoho nespat, nejíst, nevnímat, jen hrát a hrát a hrát. Stejně tak i dnes už téměř dokonalé adventury v podobě Monkey Islandu 3 a 4. Teď už si zahraješ mnohahodinový kreslený film a ani na chvilku se nebudeš nudit. Jak je patrno z obrázků, grafika je prostě úžasná. Na konzolích se objevují dnes fenomény RPG Final Fantasy 7,8 a 9, či Vagrant Story. Se skvěle propracovaným příběhem, orchestrálním soundtrackem a geniálními animacemi ohromí každého hráče, který chce prožít kus života se svou postavou.

Might&Magic 8. Volba postavy je důležitá věc a zabere ti spoustu času



Legendární Final Fantasy 8

A neméně slavný Monkey Island 4

Vagrant Story. Jedno z nejlepších PPGček poslední doby na PSX. Vyniká svým velmi dobrým příběhem se strhujícím dějem

Na takovouhle krásku se můžeš jít kouknout do hry Icewind Dale

ONLINE HRY: ŽIVOT VE VIRTUÁLNÍM SVĚTĚ

Pozor: Onlineovky

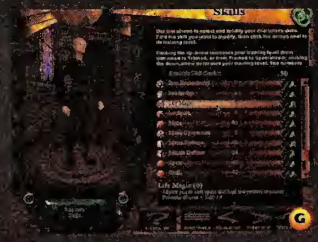
Budoucnost počítačové zábavy ovšem dnes spočívá v On-Line hrách. Kdysi tuto vášeň rozjelo legendární Diablo, ale vinou jednoduchosti ve zdokonalování postavy šlo jenom o dobrou řežbu po síti stejně jako Meridian 59. Skutečnou revoluci v On-Line hraní přinesla až Ultima On-Line. Skutečně dokonalý svět, ovšem viděný shora, kde potkáš svého přítele a normálně se s ním bavíš, pak si domluvíte schůzku a jdete ožebračit nějakého ničemu či jen tak vyčistit nějakou starou noru, má něco do sebe. Stejně tak je možné prostě si jen tak žít poklidným životem, vybrat si nějaké zaměstnání, například kovářské, a kout dobrodruhům meče za nějaký ten peníz. Občas o víkendu si vyrazit k vodě pokecat s přáteli a pak zase hurá do práce. Koho už to u vody nebaví, může si dělat co se mu zlíbí, třeba přepadat ostatní hráče. Což se ti většinounevyplácí. Další On-Line hry, které stojí za to, jsou třeba Ever Quest či Asherons Call. Na rozdíl od Ultimy je ale celý svět viděn z tvého vlastního pohledu a tudíž hrám dává nový rozměr. Proslýchá se, že On-Line by měla být i pokračování slavné série Final Fantasy, a to v dílech 11-14, ale kdo ví... Každpádně, onlineovky mají jednu hodně velkou a dost podstatnou nevýhodu - jsou totiž drsně návykové. Ostatně, stejně návykové jsou tyhle hry i ve své živé podobě, pár těch bláznů znám...

Je až k nevíře, jak dokonalý může být takový virtuální svět již dnes, a to jsou teprve začátky

Průkopník Online her Meridian 59, neměl sice boží grafiku, ale byl jeden z prvních

jsou drsně návykové!

Ultima Online a jeskynní režba



I v AC si můžeš s postavou dost pohrát

Prostředí už je plně 3D

Asheron's Call zatím vypadá ze všech Online her grafícky nejúžasněji. Uvidíme jestli je Origin ve své Ultimě Wolds překonají.

Gamovat
až se z modemu kouří

Zapomeň na únavné instalace a dlouhé načítací časy! Web nabízí mnoho hráčských oáz, kde bleskurychle, pouhým jedním kliknutím myši, otevřeš hry svých snů.

To potřebuješ!

On-line hry, které zde představujeme, patří k následujícím třem typům her:

- Java: jsou napsány v programovacím jazyce Java. Při otevření hry se objeví nejprve šedé okno. Vlevo dole je většinou napsáno Nastartován Applet. Používáš-li novější verze browseru, Java je v něm již vestavěna.
- Flash: aby ti takové hry fungovaly, budeš potřebovat Flash Player. Všechny novější browsery jsou tímto doplňkem Plug-In vybaveny. Jestliže jej přesto ještě nemáš, opatříš si jej podle pokynů na stránce www.macromedia.com.
- Shockwave: tady potřebuješ Shockwawe Player, rovněž od firmy Macromedia. I ten by měl být ve tvém browseru instalován. Stáhnout si jej i v tomto případě můžeš na webu, na stráncem, kterou už jsme zmínili.

Surfování může být kolikrát docela namáhavé: ne vždy najde člověk to, co hledá, musí se vyrovnat s dlouhými načítacími časy u nabitých stránek a je zasypáván reklamními proužky. Proč si tedy neudělat přestávku a nedělat zrovna to, co tě baví? Stále víc webových stránek, třeba www.onlinespiele.org, www.gportal.net nebo www.ezone.com nabízí hry, které se dají hrát přímo on-line. Výhoda pro uživatele: tyhle on-line hry jsou nekomplikované a dají se rychle otevřít - nepotřebuješ je tedy zvlášť downloadovat. Neztrácíš tím tudíž ani drahocenné místo v paměti.
Zvláště majitelé Macintoshů budou mít radost, až přijdou na chuť mnoha hrám, které jsou určeny výhradně pro tuhle počítačovou rodinu. Kromě arkádových klasik jako Pacman, Asteroids nebo Pang se tam najde mnoho dobře animovaných her vybavených důvtipnou grafikou a s dost pěkně udělaným zvukem.
Čekají na tebe dokonce takové multiplayery, jako je například Gnarf. a spousta dalších pecek. Takže - ať se dráty rozpálí!!!

Pacman

www.stern.de/games

1 hráč

Svou kariéru tenkrát začal v hernách. Mezitím nám tenhle malý polykač pilulek dospěl do věku 21 let. Kdo ještě pořád rád utíká před barevnými duchy, měl by zkusit tuhle javáckou verzi s originálním zvukem na www.stern.de. Pro profíky: na seznam nejlepších výsledků téhle arkádové klasiky můžeš zapsat svůj osobní rekord, jestli budeš stačit.

Pang

www.onlinespiele.org/pang/

1-2 hráči

Malý šimpanz Pang má obtížný úkol odrazit svou pálkou co nejvíc míčů. To však nestačí: z prasklých koulí padají užitečné předměty, které je třeba sbírat. Nepřeberných 50 (!) úrovní a hlasový výstup poskytují spoustu zábavy. Když ztroskotáš moc brzy, tak se ti například vysmějí. Je to opět javovská aplikace a ve chcílích volna poskytne prima rozptýlení.

Concrete Dreams

www.onlinespiele.org/concretedreams/

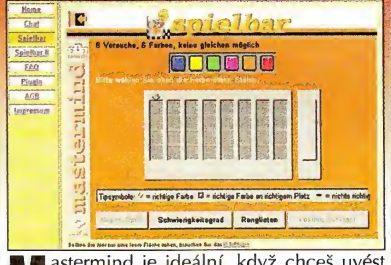
1 hráč

Kdo si myslí, že hry v Javě jsou jen jednoduše poslepované dohromady, ten se mýlí. Závodní automobilová hra Concrete Dreams překvapí krásným designem, hlasovým výstupem, burácejícím zvukem a nabídkovým menu, v němž si člověk může vybrat závodní vůz, okolí a pohled. Pro malé Schumachery přesně to pravé! Je to rychlé, pohodlné a nic to nestojí...

Mastermind

www.chatnbrett.de

1 hráč



Mastermind je ideální, když chceš uvést do pohybu své malé šedé buňky. Počítač vybere na začátku hry kombinaci čtyř kamenů, kterou musíš na osm pokusů uhodnout. Po každém pokusu dostaneš body, podle kterých se orientuješ při dalším postupu - prostě starý dobrý Logik. Hra běhá s takzvaným KIT plug-in, který si můžeš rychle stáhnout na homepage.

Wordox

www.flipside.de

2-4 hráči

Ve Wordoxu jde podobně jako ve Srabblu o to vytvořit z písmen slova a tak inkasovat body. Po registraci u Flipside hraješ proti jiným uživatelům. Profíci se mohou od úterka do čtvrtka, vždy po 20 hodin účastnit turnajů. Fakt, že tam chybí zvuk, u hry se slovy s dobrou grafikou docela rád bereš. Tohle je samozřejmě německá verze, takže docela fajn, pokud se učíš německy...

Gamovat až se z modemu kouří

Krysy na střeše

www.flipside.de

1 hráč

Na střeše jednoho pestrého domu se usadily zvláštní postavy. Jakmile zbouráš alespoň dva stejně zbarvené byty, posouváš tím dotyčné smolaře blíž k zemi. Podle toho, jakého jsou typu, musí zmizet příslušný počet poschodí. Bourání domečků je k dispozici ve třech obtížnostech a je smrtelně zábavné. Akorát ta hnusně monotónní muzika, ta dost leze na nervy.

Lenny-Solitaire

www.ezone.com

1 hráč

Solitaire je pojmem nejen pro uživatele Windows. Pod jménem pasiáns jej znají fanoušci karet na celém světě. S milými figurkami z řady Lennyho Loosesocka (Lennyho Ztracené Ponožky) je to celé ještě zábavnější. Kluk, Dáma, Král a Eso mají dokonce hlasové komentáře! Máš chuť na víc Lenny Loosesocků? Na stránce jsou další vtipné animované hry.

Black Jack

www.flipside.de

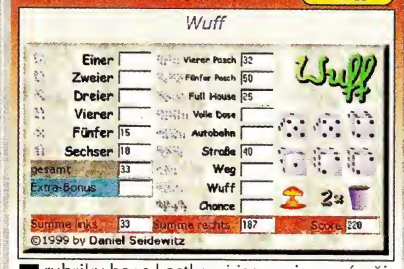
1 hráč

Ještě kapku mladý na hráčské doupě? Nebo ti chybí zrovna trochu těch potřebných drobných na výlet do Las Vegas? Pak zkus své štěstí u Black Jacka, známého též jako 17 a 4. Tenhle kasínový trhák sice potřebuje trochu času, než se vystaví v Shockwave formátu, pak ale čeká s vydatnou grafikou, zvukem a dokonce s hlasovým výstupem na všechny miláčky Štěstěny.

Wuff

www.onlinespiele.org/wuff/

1 hráč

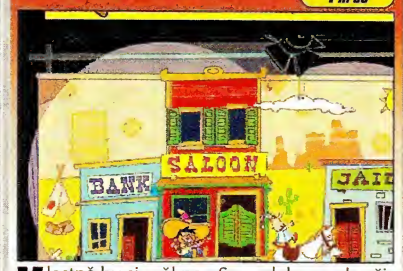


Z rubriky her s kostkami jsou asi neznámější Mexico, Vrchcáby, Kniffel nebo Yahtzee. Wuff se hraje podobně, jako dvě poslední, s tou výjimkou, že v míchacím pohárku je místo pěti kostek dokonce šest. Hra v programu Java je graficky velice zdařilá a může z člověka udělat opravdového maniaka. Jen škoda, že běhá úplně beze zvuku. Krátkodobá zábava při čekání.

Mr. Snoozleberg

www.sarbakan.com

1 hráč



Vlastně by si měl pan Snoozleberg odpočinout, aby příští den mohl pracovat. Místo toho bloumá náměsíčně v pyžamu a v čepici se střapcem po krajině. Ve čtyřech epizodách s několika úrovněmi musíš okolí změnit tak, aby se ve zdraví dostal zpátky do postele - a pořád spal. Flash hra okouzluje skvělou grafikou a zvukem. Je to takový milý nápad, dost originální a zábavný...

Tref krtka!

www.haudenmaulwurf.de

1 hráč

Ach jak jedovaté! Možná to maminka neuvidí ráda, ale přesto je tahle Flash hra zatraceně zábavná! Z pěti děr vykukují střídavě roztomilí krtkové (někdy dokonce celé rodiny). Lopatou musíš tyhle podzemní tvory zlikvidovat. Máš 60 sekund, nesmíš ale plácnout vedle, za to se odečítají body. Hudba z Viléma Tella opravdu rozehřívá. A velká výhoda: fakt nemusíš umět německy.

Great Day (Leův velký den)

www.pepworks.com

1 hráč

Pondělí začíná pro Lea tak špatně, jak jen to jde. Jeho dveře jsou z nezjistitelných důvodů zasypané zemí. Žádný div, že mu přiskřípnou prsty. Hra pro tebe? Jasně - vedeš mužíčka podzemním světem Flash fantazie a řešíš po způsobu adventur několik hádanek. Komiksový design je dobrý a sound dodává tu správnou atmosféru. Jednoduché, vtipné a zábavné.

Gnarf

www.gamechannel.de

1-2 hráči

Gnarf, taková milá obluda s obrovskou spodní čelistí, potřebuje tvou lásku a péči jako Tamagoči. Spíš jako bojový Tamagoči, protože ty svého Gnarfa trénuješ pro zápasnickou arénu do Světové ligy Gnarfů (World Wide Gnarf League). Tukačka v Javě se předvádí ve vtipné grafice. Zvuk tu sice není, ale to není tak tragické. Hlavní je, že tvůj Gnarf se dobře pere.

Příčina smrti: vražda

www.todesursachemord.de

1 hráč

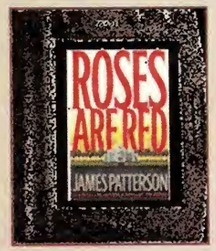
Scéna jako z filmu Edgara Wallace: smrtelný výkřik rozechvěl osamělý venkovský dům. Hned je na místě sluha, ale na místě činu leží jen mrtvola. Kde je vrah? Jakožto policista prohlížíš klikáním na myš dům a vyslýcháš obyvatele. Kdo nemá čas tu detektivku dohrát, může si stav, kam došel, poslat mailem. Chabější zvuk trochu vadí, ale jinak je to docela slušný záběr.

(sc/pgk)

E-JUNGLE

Elektronické čtení a psaní je zatím ještě pořád tak trochu v plenkách a panuje kolem něj dost zmatků a nepřesností. Což ovšem nebrání tomu, aby to bylo téma pro nás. Naopak...

Člověk je od přírody líný. Nerad dělá to, co musí, a vymýšlí proto stále nové způsoby, jak si obtížnou práci zjednodušit a zpříjemnit. Občas se dostane tak daleko, že zjednodušuje a zpříjemňuje i činnosti velmi jednoduché a velmi příjemné, a to nejlépe pomocí velmi slo-



žitých zařízení a postupů. Příkladem budiž čtení a psaní. Dnes to vypadá jako paradox, ale možná se naděj eme doby, kdy nejdražší a nejluxusnější médium pro text bude papír, zatímco elektronická podoba knihy - či třeba novin - bude tou běžnou, všední a nejlevnější podobou.

Číst a psát se každé malé dítě naučí už v prvních třídách základní školy. Ve třetí či čtvrté třídě už zvládá tyto činnosti s takovou samozřejmostí, že si začne číst knížky jen tak pro radost a psát kamarádům psaníčka. Obojí je pro něj nadmíru snadné a příjemné. Zdálo by se, že není co řešit – ale některá vylepšení se přesto nalézt dají. A nastupuje technologie. První psané záznamy jsme nalezli vytlačené dřívkem do hliněné tabulky. Následoval pergamen a papyrus, husí brk a knihtisk. Potom přišel psací stroj a propiska. Pro jednodušší čtení a psaní. Teď je tady elektronika.

Skutečně elektronicky psát a číst lidstvo začalo až s příchodem prvních osobních počítačů počátkem osmdesátých let minulého století. Díky nim se pravděpodobně nejrozšířenějším prostředkem stal textový editor. Ten v dnešní době obsahuje většinu funkcí pro elektronickou publikaci textů. S jeho pomocí může i člověk s naprosto nečitelným rukopisem napsat čitelný text – to už ale šlo i s psacím strojem. Špatným žákům však dnes umožní pravopisný slovník, obsažený v každém lepším editoru, napsat dopis také bez chyb – k tomu už byla dříve zapotřebí sekretářka. Dokument v elektronické podobě dnes můžeš uspořádat do logických celků, připojit řadu odkazů, obrázků a dalších vylepšení a výsledek dát na Internetu, nebo jiným způsobem, k dispozici všem – k tomu bys dříve potřeboval nakladatele. A pokud dokument převedeš do některého ze speciálních formátů, napsal jsi elektronickou knihu! Nejrozzsáhlejší elektronickou knihou je svým způsobem internet - není však přizpůsoben tomu, aby sis dělal poznámky a záložky, kde tě napadne. Podobné je to i s multimediálními programy na cd nebo dvd - v jistémn smyslu to kniha je, ale ta pravá e-kniha je přeci jen trochu něco jiného.

A jak vlastně budeš psát v budoucnosti? Jednoduše: nadiktuješ počítači základní koncept textu. Stroj ti ho vyjede na elektronickém papíře, ty vezmeš magnetickou tužku, vyškrtáš a přepíšeš, co se ti nelíbí a počítač text rozloží do odstavců a kapitol. Ty uděláš poslední úpravy, text zaregistruješ a odešleš veřejnému elektronickému nakladatelství k publikaci. A pokud se líbí, už jenom pozoruješ rostoucí sumu na honorářovém účtu. Jak já se těším...

Thomson jde se svou kůží na trh: tohle je výsledek spolupráce s firmou Gemstar...

Jednoúčelové zařízení je fajn, ale pokud máš notebook, stačí softwarový reader

RocketBook je z těch hardwarových readerů ten nejznámější

I PDA už umějí zvládat elektronické knihy - to vypadá jako super řešení...

e-čtení

Co to tedy vlastně ta e-kniha je? Tenhle termín se někdy používá pro zařízení, na němž si elektronickou knihu čteš. Tomu ale budeme říkat spíš čtecí zařízení neboli reader a elektronická kniha je tedy to, co čteš: digitální soubor s textem, doplněným o různá vylepšení. Takový soubor si v readeru - ať už je to pouhý softwarový doplněk nebo jednoúčelové plnohodnotné zařízení - otevřeš a uvidíš něco, co se klasické tištěné knížce velmi podobá. Bude tu obálka nebo titulní stránka, záložka, něco o autorovi a obsah. V knížce můžeš listovat, podtrhávat si oblíbené pasáže a dělat si poznámky, vkládat záložky a podobně. Tedy všechno to, co můžeš i s normální knížkou. Ale můžeš i mnohem víc. Pokud to bude například odborná knížka o letadlech, najdeš v ní i spousty odkazů na internetové stránky výrobců, muzeí, letišť a odborníků na letadla – dostaneš tedy daleko více informací, které bys jinak jen těžko hledal. Pokud máš ve své elektronické knihovně více knížek s podobným tématem, můžeš si snadno dělat i odkazy vlastní a provázat tak vlastně více knih do jednoho celku. Taková větší knihovna ti potom poslouží vlastně jako rozsáhlá encyklopedie – prostě zadáš hledané slovo a to se ti ukáže v souvislostech ze všech tvých knížek. No, u běžných slov to bude asi docela zmatek.

Samotné e-encyklopedie existují samozřejmě také. Na nich lze dobře vidět další výhodu elektronických knih, kterou je jejich aktuálnost. Mnoho informací a odborných poznatků rychle zastarává, některé obory se vyvíjí tak rychle, že klasická kniha je zastaralá už ve chvíli, kdy se objeví v prodeji. Elektronická kniha je k vydání připravena daleko rychleji, levněji a navíc je možné aktualizovat i již existující knížku – pro tebe to znamená, že například ve své encyklopedii pouze čas od času vyměníš zastaralá hesla za nová a nemusíš kupovat všech pětadvacet svazků znova.

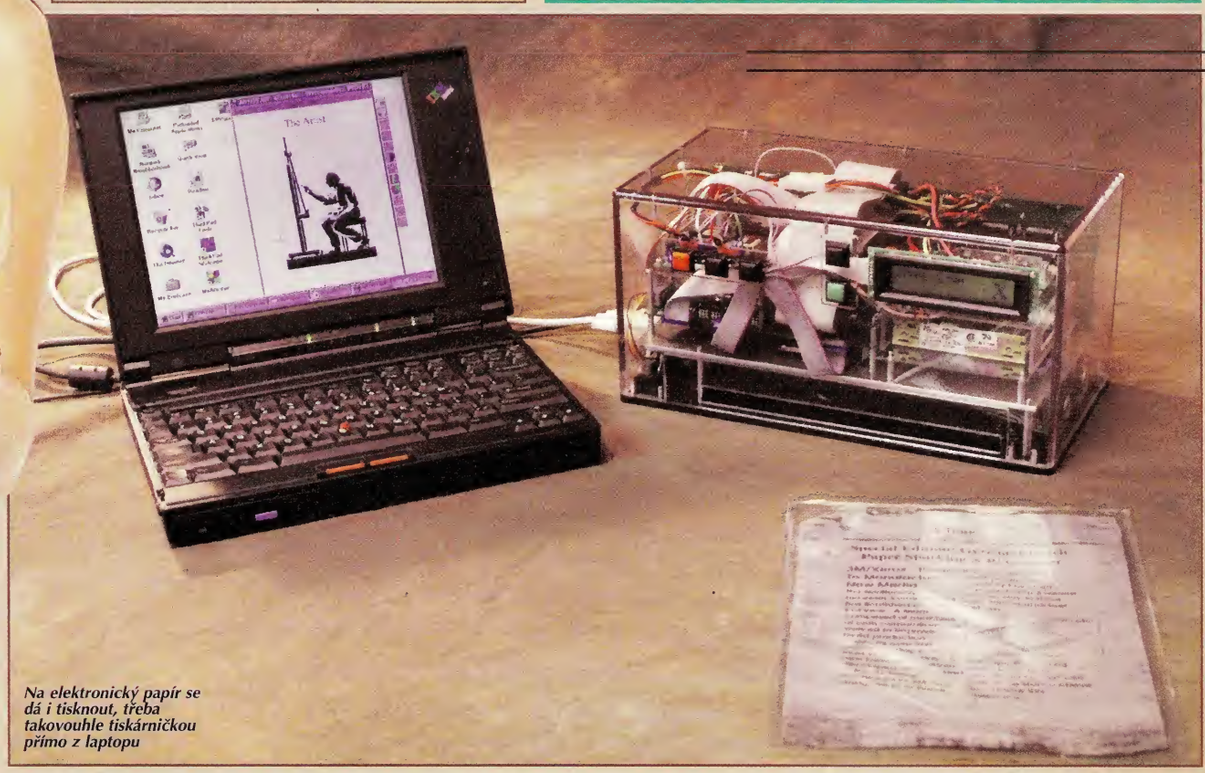
Další úžasnou možností je opatřit čtecí zařízení hlasovým výstupem. Pokud používáš softwarový reader, stačí ti nainstalovat některý z programů pro převod textu a zvukovou kartu, kterou už nejspíš stejně máš. U specializovaných zařízení je situace složitější, prodávají se ale i už takto vybavené přístroje. Bohužel zatím žádný přístroj ani program nedokáže číst daný text ani trochu s citem, ty lepší už ale alespoň respektují interpunkční znaménka. Doufejme, že už brzy se objeví nějaký program schopný uspokojivě přečíst text třeba i v českém jazyce – hodil by se nejen nevidomým, ale mohl by třeba i předčítat mamince při vaření nebo bráškovi před spaním.

E-knihy se samozřejmě prodávají především přes Internet. Odtud plynou jejich další výhody – nízká cena a okamžitá dostupnost. Cena je pochopitelně nižší než u klasické knihy, neplatíš tu nic za tisk, papír či distribuci. Dostupnost je snad ale ještě důležitější. Knížku nejen že rychle najdeš na kterémkoli místě na světě, ale po zaplacení si ji můžeš i okamžitě stáhnout – už žádné čekání na dobírku a nadávání na nespolehlivou poštu. A poslední dobou se začínají objevovat i první tituly v našem rodném jazyce. Podívej se třeba na stránky vydavatelství NonLibri (www,neknihy,cz) nebo Globus (www,globus-online,cz), některé tituly jsou tu i ke stažení zdarma.

Elektronický papír je především ekologický. Kde že jsou odpůrci techniky a globalizace???

e-papír

Je tvořen dvěma tenkými plastovými foliemi, mezi nimiž je v emulzi jedna vrstva maličkých dvoubarevných kuliček. Polovina každé kuličky je bílá, druhá polovina černá. Černá vrstva na kuličce je magnetická, takže kulička se působením magnetického pole otáčí jako střelka kompasu - jen ne tak citlivě, aby byly kuličky černou stranou k severu. Přejedeš-li papír zespoda vhodným magnetem, všechny kuličky se natočí stejně, takže spodní strana bude černá a vrchní bílá. Když potom vezmeš magnetickou tužku, kuličky se budou otáčet v místech, kde s ní po papíru přejedeš. Můžeš na něj tedy kreslit a psát stejně, jako na normální papír. I bez napájení elektřinou pak všechno na papíře zůstane až do doby, než ho opět přejedeš magnetem. Pomocí speciálních zařízení lze na takový papír i „tisknout". Šlo by tedy například dostávat noviny každé ráno e-mailem, vytisknout na e-papír a číst si je v klidu u kávy s pocitem, žes zachránil strom.



Na elektronický papír se dá i tisknout, třeba takovouhle tiskárničkou přímo z laptopu

e-psaní

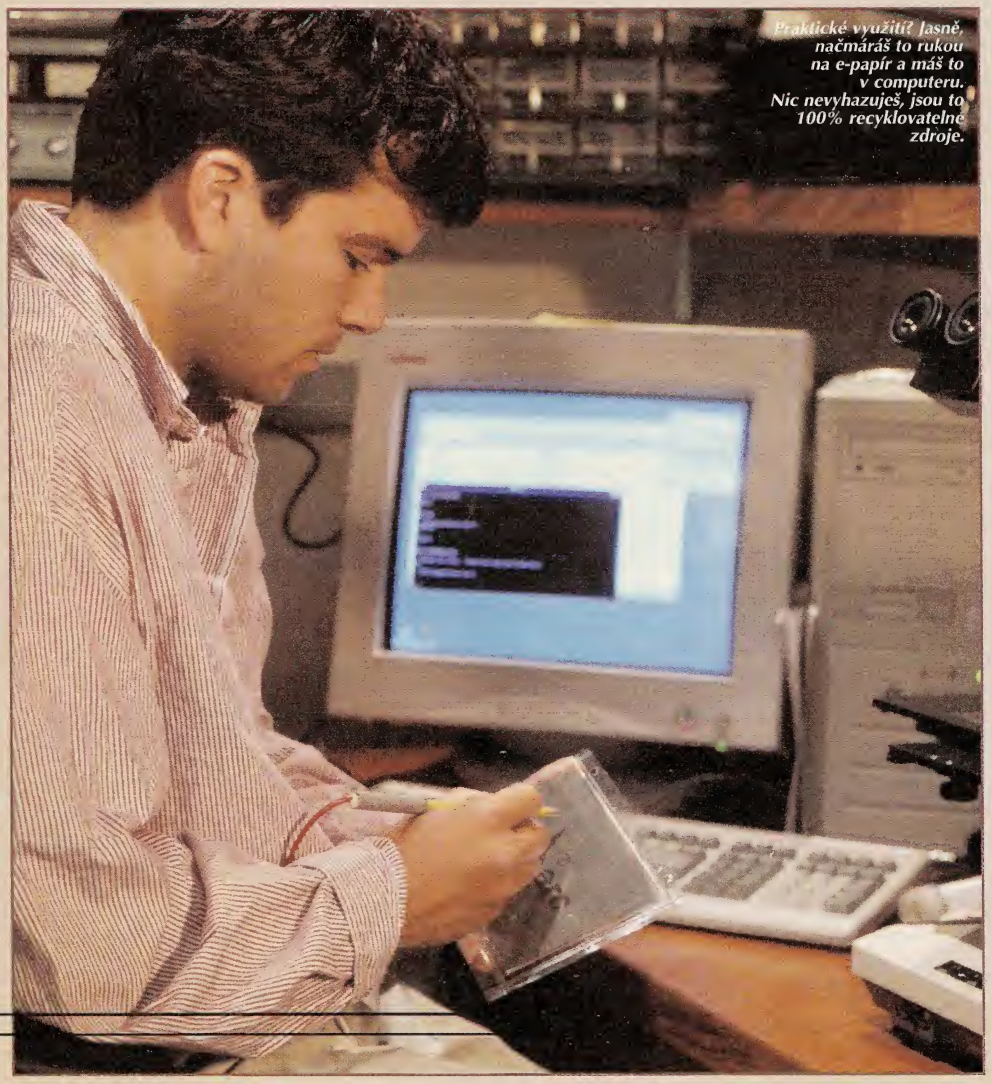
Elektronické čtení se nám tedy pěkně rozmáhá. A jak jsme na tom s psaním? O schopnostech dnešních textových editorů jsem se už zmínil. Takže ...co se tu dá ještě zlepšovat? Je toho spousta.

Od chvíle, kdy jsem poprvé vyťukával jedním prstem na klávesnici dlouhý text, mám jeden veliký sen: usednout k počítači a diktovat. Vážně. Psaní na klávesnici mi jde tak špatně, že jsem si zprvu dokonce platil písařku. Písařka mě ale stála víc, než jsem psaním vydělal, začal jsem se tedy pídit po softwarovém řešení. Říkal jsem si, že to přeci nemůže být tak složité – řeknu slovo, počítač ho pozná a napíše. Ó jak jsem se mýlil!

Rozpoznávání řeči je ve skutečnosti jeden z nejsložitějších úkolů, jaké můžeš počítači zadat. Každý člověk totiž mluví jinak, někdo huhňá, někdo mluví vysokým, jiný hlubokým hlasem. Navíc jedno a totéž slovo sotva kdy vyslovíš dvakrát stejně. Záleží na tvé náladě, na kontextu věty, na slově předcházejícím a následujícím. I ten nejlepší rozpoznávací program tedy poslouchá jenom ty lidi, kteří mu věnovali spoustu času a učili ho naslouchat jejich výslovnosti. Ani pak ale nefunguje na sto procent. V dnešní době je tedy možné dávat počítači jednoduché hlasové příkazy, na prostý diktát, navíc v češtině, si ale budeme muset ještě nějaký ten čas počkat.

Dalším, i když méně elegantním řešením mých potíží s datlováním by bylo moci psát do počítače rukou. Zdálo se mi, že to už vůbec není problém – viděl jsem na vlastní oči důležité lidi, zapisující si tužkou důležité poznámky na display svého kapesního počítače. Jaké ale bylo mé zklamání, když jsem se dozvěděl, že ten hloupý stroj nedokáže převést rukou psané poznámky na digitální text, ale ukládá si je jako pouhé obrázky! Po bližším zkoumání jsem ale pochopil, že důvod je přibližně tentýž, jako u rozpoznávání hlasu. Naše rukopisy se od sebe navzájem liší stejně dramaticky jako naše výslovnost – tudy tedy cesta asi ještě dlouho nepovede.

Přesto existují rozsáhlé softwarové nástroje, označované jako OCR, které se převodem ručně psaného textu do digitální podoby zabývají. Jsou poměrně drahé, ale pro instituce státní správy jsou vlastně nenahraditelné. Jejich jednodušší podobu už ale můžeš najít i v některých běžně dostupných programech - například Symantec má sadu nástrojů TalkWorks, které umožňují převod faxů do běžného textového souboru. Není to bůhvíco, ale funguje to. Některé OCR nástroje jsou dodávány v balíčku se softwarem ke scanerům, ale také je to spíše začátek nové éry, než bezchybně fungující standard. Zdá se tedy, že zatím nezbývá, než se i nadále mořit s těmi stále se přesouvajícími klávesami. Nakonec, když si představím, že bych mohl jako moje maminka psát na mechanickém psacím stroji a každý překlep vyškrabávat žiletkou, zjišťuji, že si nemám nač stěžovat.

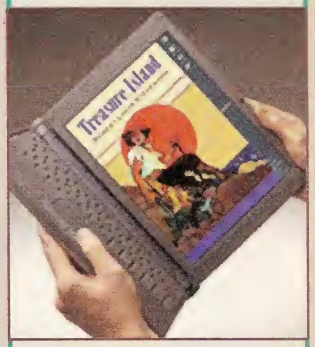


Praktické využití? Jasně, načmáráš to rukou na e-papír a máš to v computeru. Nic nevyhazuješ, jsou to 100% recyklovatelné zdroje.

e-čtečky

Čtečky nebo readary jsou dvojího druhu – samostatná zařízení a softwarové readery.

Samostatná zařízení jsou většinou plastikové, někdy kovové či dokonce kožené krabičky velikosti větší knížky, vybavené podsvícenou zobrazovací plochou a navigačními tlačítky. Pracují na baterie, takže je možné si je vzít sebou třeba na chatu nebo na pláž. Podsvícený display se hodí skvěle pro čtení pod peřinou, protože tma mu vůbec nevadí, spíše naopak. Novou knížku je do nich možné nahrát přes počítač, z diskety a nebo přímo z Internetu přes zabudovaný modem. Nejrozšířenější je Rocket eBook (www.rocket-ebook.com). Jejich výhodou je snadné použití, nevýhodou na naše poměry vysoká cena (cca 200 dolarů) a omezená kapacita knihovny. Na druhé straně, je velmi zajímavé sledovat, jak se přední světová vydavatelství do téhle oblasti hrnou - rozhodující pro koupi takového zařízení je totiž bohatost nabídky titulů, a to i zpravodajských. Je přece skvělé stáhnout si každé ráno svoje noviny hned doma. Tuhle cestu už nastupují nejen Financial Times, Daily Mirror a mnohé jiné renomované deníky, ale i časopisy, třeba věhlasný Time.



Vypadá to jako kniha? Je to kniha. Elektronická.

Softwarové readery jsou prostě počítačové programy pro čtení elektronických knih. U nás je nejrozšířenější Microsoft Reader (www.microsoft.com/reader), který je zadarmo ke stažení. Ve světě mu úspěšně konkuruje Glasbook (www.glasbook,com). Takové programy na notebooku se mohou směle měřit se speciálními zařízeními (až na to čtení pod peřinou), nám majitelům stolních počítačů nezbývá, než si k nim přistavit pohodlné křeslo. Nižší mobilita, přenositelnost je vyvážena skutečností, že velikost takové knihovny je omezena pouze kapacitou pevného disku.

E-papír nemusí být nutně černobílý. Základem je ale kontrast. vyhovuje spíše zelená? Prosím. A vada? Bohužel, je fakt jenom monochromatický...

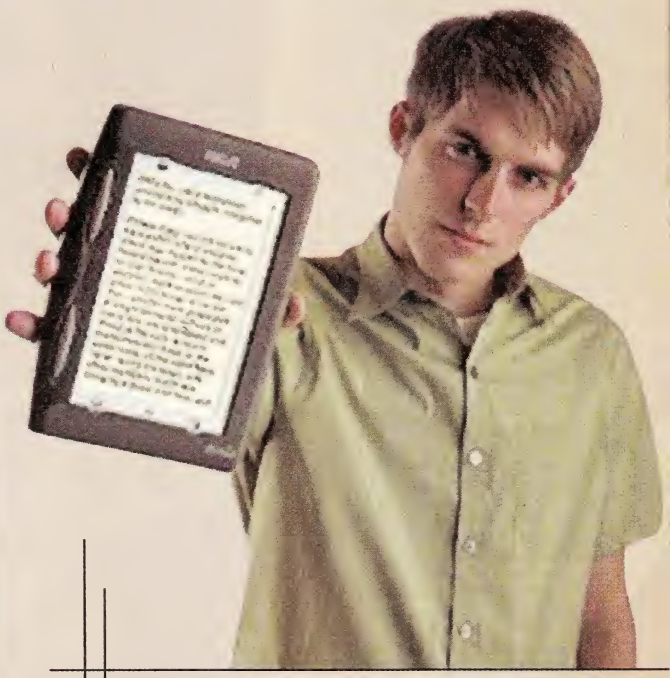
e-psací potřeby

Pro ty, kteří stejně jako já nenávidí klávesnici a na rozdíl ode mne se obejdou bez digitálního textu, jsem na internetu objevil elektronický papír a elektronický inkoust. Jejich názvy jsou ale poněkud zavádějící – mohli bychom si myslet, že smočíme e-pero v e-inkoustu a na e-papír vysekneme parádní e-podpis. Tak to ale není – kde by pak byla ta změna? Elektronický papír slouží především tam, kde potřebujeme mít v ruce text na papíře a nechceme ničit lesy – on totiž vydrží věčně. Vymysleli ho inovátoři firmy Xerox (www.parc.xerox.com/dhl/projects/gyricon) a o tom, jak funguje, si přečti v rámečku.

Elektronický inkoust se starému dobrému inkoustu taky moc nepodobá. Vynalezli ho dva chytří teenageři asi před dvěma lety a dnes už jsou z nich milionáři (www.eink.com). Jedná se o jakýsi nátěr z kapslí, reagujících na elektromagnetické pole. Pokud jej natřeš na speciální vodivou mřížku, můžeš pouhou změnou polarity měnit barvu nátěru v konkrétním místě, a tak zobrazovat například měnící se reklamní texty na obrovských billboardech. Sám nevím, co to má vlastně společného s tímhle článkem. Snad jen, že to existuje. Možná je to jen slepá ulička.

(dada/pgk/a moc díky serveru www.ebook.zcv.cz

Pokud jde o e-papír, může za to Xerox



Za pár let si na tyhle předpotopní readery nikdo ani nevzpomene. Ono to nejspíš půjde implantovat přímo do mozku a číst budeš podvědomě. Brr, netěším se!

Zima do zimy

Je to k nevíře, ale i v zimě se počítač umí přehřívat. Zvláště, pokud ho máš u topení. A tak není na škodu zkontrolovat chlazení. Novinky z mrazíren Titan dávají jistotu, že tvoje PC pojede tak, jak má. Před zimou je tu nová verze oblíbeného typu M6AB s přídomkem Majesty - snížená a odlehčená, ale výkon je impozantní, takže uchladí i 1GHz Pentium. A kdybys chtěl opečovat i grafickou kartu, pak je tu rovněž Majesty MV1AB, která může chladit takřka cokoliv, co je na trhu. Stačí nalepit na grafický chip a je vystaráno na garantovaných 50 000 nonstop hodin provozu...

HipZip

Logo Iomega jsme si zvykli čítávat spíš na přebalech nosičů - zip, jaz a tak. napříště si budeme zvykat i na jinačí věci. Před Vánoci vytáhla firma na světlo svolu verzi přehrávače digitální hudby. HipZip, tak inovačně se krabička jmenuje, využívá 40MB přepisovatelného média PocketZip (možná je znáš ještě pod značkou Click!) - na jeden disk se vejde až 80 minut hudby. Přehrávač podporuje WMA formát a dokonce i správu DRM, což je ochrana autorských práv digitálně distribuovaných nahrávek. Nabíjecí baterie prý vydrží až 12 hodin, což je poměrně slušné. A ještě novinka - díky 2MB vyrovnávací paměti to fakt dovoluje hrát bez jakéhokoliv rušivého skipování.

Actebis přibral Napa

Přední evropský distributor, společnost Actebis, zaštítila svým ochranným pláštěm i značku A-Max, což - pro neznalé - je docela prima štika v rybníce přehrávačů digitálních dat. Napa, vlajková loď, se tak se svými schopnostmi louskat CD, videoCD i MP3 konečně dostane legálně a oficiálně i do Čech. A divte se, za cenu více než přijatelnou, totiž za asi 6 000 Kč. Kdy? Teď, přece! Už!

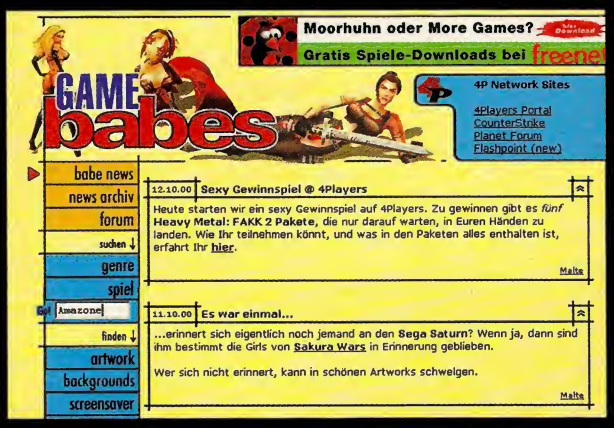
Microsoft se chlubí

A má čím: povedlo se mu dohodnout se s předním mamutím vývojářem, společností Electronic Arts. O co jde? EA se zavázali podpořit Xbox minimálně 10 výhradními špičkovými tituly. A tak jejich mozečky nafasovaly od Microsoftu 500 vývojových kitů Xbox a pokud zprávy nelžou, tak v EA už se paří, vaří, peče... Prý se máme na co těšit. A Microsoft ze samé radosti nad povedeným dílem podepsal v ČR licenční smlouvu na dvou vysokých školách. Podle ní se k produktům Microsoftu nyní studenti těchto škol dostanou mnohem lépe - především školy to bude méně stát, zaručen je plynulý upgrade a to vše v podtatě zadarmo pro studenty. Podstata smlouvy je prostá: když se koupí produkt pro pedagogy, studenti ho dostanou de facto zadarmo. Tleskám!!!

Digitální krásky

Sexy obrazovka - šetřič i krasotinky na internetových stránkách!

Zapomeň na Hollywood - herní svět má své vlastní hvězdy a půvabné krasavice! Larou Croft počínaje a boxerkou Ai Fukami z Ridge Racer konče se všechny objevují na adrese www.gamebabe.de - ta se totiž zcela upsala digitálním půvabům. Pravidelný update představuje virtuální novinky, ale i superhvězdy této scény – ze všech platforem, od PC až po PS2. Kdo hledá šetřič obrazovky z Dead or Alive, pozadí s Lulou či jiné sexy dívky, ať přijde. Vše připraveno, pro všechny a na všechno...



Lara Croft Movie

Už jsme viděli první obrázky!

Že se projekt režiséra Simona Westa Lara Croft Movie s Angelinou Jolie těší zájmu pátračů, to je snad zbytečné říkat. Nám se podařilo ukořistit pár obrázků, které si všímají toho hlavního - představitelky titulní role. Jo, Angelina by mohla být fajn. Jen škoda, že než film přijde do kin, budeme muset ještě dlouhé měsíce čekat.

Myší telefon

Praktická telefonní myš

Obsluhovat počítač a zároveň žonglovat s telefonním sluchátkem je velmi, velmi namáhavé. Elegantní řešení nabízí linus od GESKA. Číslo navolíš pomocí tlačítek na myši a hovoříš přes dodanou sadu sluchátek a zabudovaný mikrofon. Tento chytrý přístroj je možné získat za necelé 2 000 Kč. Jen si za ním musíš vyjet za hranice, doma jsem ho zatím nepotkal.

Pes - robot

Nenáročné domácí zvířátko

Nedělají nepořádek a když se vypnou, tak je klid: elektronická domácí jsou v módě. Druhá generace psů Aibo teď umí i stříhat ušima, fotografovat a vyjadřovat pocity. Jejich konkurent, iRobot, je volně programovatelný, umí přenášet videoobrázky na internet a odtud je i dálkově ovladatelný. Hrajte si...

Abe eXkluzivní

Žádný Munches pro PS2

Softwarový gigant Microsoft se plně zaměřuje na herní vývojáře. Hvězdy této scény jsou přeplněny vývojovými nástroji, know-how a technickou podporou. Vypadá to, že Sony, přestože PS2 je technicky složitou konzolí, toto nedělá. Prvním zběhem je Lorne Lanning, zakladatel Oddworldu. Jejich nové želízko v ohni, Munches Oddysee, se objeví při startu Xbox koncem roku 2001 exkluzivně pro konzoli Microsoftu. Všechny vývojové novinky pro PS2 pocházejí z Oddworldu.

Comicsová zábava na síti

Webový synovec Supermana.

Před krátkou dobou odstartoval na síti nový kreslený trikový seriál Stainboy od Tima Burtova (Beetlejuice, „leepy Hollow) – vedle tříminutových dílů točících se okolo holohlavého hrdiny v bílé plášťence (každých 14 dní je nový update) zde získáš i informace z natáčení a obrazový materiál k e-mailům. Bavte se!

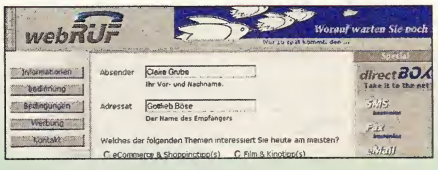
Čas vysílaček

Vysílačka místo mobilního telefonu.

Je to perfektní: s novými vysílačkami Motorola TA288 se můžeš dorozumívat bez základního poplatku i nákladů za telefonování. Vzdálenost mezi oběma přístroji může být až 3 km. Přístroje jsou velké téměř 10 cm, jsou odolné proti nárazům i voděvzdorné, a doba hovoru může být až 4 hodiny. TA 288 je k dostání za cenu středně slušného telefonu - totiž asi za 6 000 Kč. Informace najdeš na adrese homepage www.motorola.cz.

Poklábos si po síti

Hlasové zprávy z internetu na telefon



Zapomeň na namáhavé psaní SMS zpráv a SMS služby na webu plné reklam. Teď bude tvoje zpráva přečtena příjemci zcela zdarma – a to nejen v mobilní síti, ale i na pevné lince! Na webu napíšeš svoji zprávu (max. 250 znaků), zadáš telefonní číslo příjemce, požadovanou hodinu předání zprávy a svoji e-mailovou adresu. Tvému příteli na telefonu bude pak zpráva přečtena. Má dokonce i 10 vteřin na odpověď, která ti bude okamžitě zaslána e-mailem. Doopravdy chytré! Německé!

NOTES

Dreamcast znovu startuje

K ročnímu výročí narození konzole Dreamcast zveřejnila Sega první čísla pro prodej v Evropě. Podle vlastních údajů dosáhla stanoveného cíle přes 1 milión prodaných konzol. V tomtéž časovém období se prodalo i 2,5 milionů softwarových titulů. S více než 2 miliony prodaných konzolí však zůstává zemí číslo 1 USA.

Kodak k Palmu

V záplavě novinek se utopila jedna nadmíru zajímavá - majitelé PDA Palm takřka všech různých typů si mohou pořídit zásuvný modul Kodak PalmPix - obsahuje optiku a snímací elektroniku a funguje tudíž jako digitální fotoaparát. Palmy s černobílým displayem plnobarevné snímky zobrazují ve stupních šedi.

Pozor: špión na webu!

Windows Media Player 7 zprostředkovává osobní údaje, pokud jsi on-line. Poradíme ti, jak to vypnout: v menu Nástroje vyber položku Možnosti... a v oblasti Nastavení pro Internet vyškrtni Povolit serverům jedinečnou identifikaci přehrávače i Pokoušet se o automatické získávání licencí. Pak jsi v klidu.

Střední Evropa je hřiště

Bohemia Interactive a JRC mají mnoho společného - nově partnery, kteří se zamysleli a pustili do žil novou krev. Bude se mnohem více a lépe vyvíjet, bude se i mnohem lépe a více distribuovat. Nové peníze v pokladně firmy znamenají i nové obzory - ono je to všechno levnější a lepší, když se bere střední Evropa jako celek. Takže Polsko, Česko, Slovensko, možná Maďarsko, částečně Německo, co takhle Rumunsko, Ukrajina a dál... Proč ne? Zatím v JRC hledali nový název a možná prostory. My se těšíme, že vše bude fungovat 100x líp, než dřív. Kvůli tobě!

Party Blairwitch 2

64 hodinová webová slavnost u příležitosti uvedení filmu Blair Witch 2 – Books of Shadows prý byla nářezová. Film běží v evropských kinech od začátku listopadu a stál 10 milionů dolarů. Pokud jste něco promeškali, doženete to na netu.

Hledají se režiséři!

Soutěž pro školáky Join Multimedia, kterou pořádá firma Siemens AG, se bude konat i v roce 2001. Úkolem je napsat scénář k jednomu z pěti daných témat, např. Tolerance ve škole, a převést ho jako multimediální prezentaci pro PC. Žáci od 7. třídy se mohou přihlásit do 30. listopadu. Informace najdeš na stránkách www.siemens.de. Musí to být ale v němčině...

Seriály na internetu

Hned dva nové webové seriály soupeří o své příznivce - z titulu 90-60-90 od T-Online se vyklubal nefalšovaný seriál pro teenagery. Čtrnáctiletá školačka se chce bezpodmínečně stát modelkou. No, proč ne. Možná to téma samo o sobě není úplně marné, ale bude zajímat někoho jiného než právě čtrnáctileté holčičky. Těžko. Konkurence pro GZSZ? Asi sotva. Už se těším na nějaký tuzemský seriál...

Duke Nukem na PS

Příznivci Dukeho se po dlouhém očekávání již brzy dočkají. Koncem roku 2001 chce Take 2 Interactive představit novou hru s tímto vysloužilým akčním hrdinou pro PS 2. Hráči na PC nebudou muset dokonce čekat ani tak dlouho. Ti budou mít podle vyjádření výrobce k dispozici tuhle hru již o půl roku dříve - v létě 2001.

Stop reprobednám

Požitek z poslouchání v designu PS2

Jsi milovníkem moderního designu a vnější vzhled tvého Playstation 2 ti připadá poněkud nevlídný? Pak tě zcela jistě potěší Soundstation 2, kterou vyrobil Logic 3 - externí 300 watový systém reproduktorů lze připojit k televizoru a dodat tak tvému počítači z akustického hlediska patřičné grády. Cena za elegantní design je potěšitelně příznivá - sada reproduktorů je k dostání za částku kolem 3 000 Kč.

Zombie jako filmové hvězdy

Konzolový horor v kině

Mutanti z Resident Evil a House of the Dead 2 inspirovali hollywoodské filmové tvůrce. Od ledna 2001 se bude natáčet v USA film Resident Evil s úctyhodným rozpočtem 40 miliónů dolarů, který má děsit diváky o svátku Haloween. Koncem 2001 se objeví na filmovém plátně i zombie ze hry House of the Dead 2.

Zcela odděleně

WavePhone od firmy OLITEC

WavePhone je multifunkční: analogový telefon, telefonní záznamník, fax a modem v jednom. Vrcholem je pak bezdrátový modem s 56 K. Změť kabelů po bytě je již tedy minulostí. Cena ale nepotěší: více než 15 000 korun. nechám to zatím na PC, tam to vyjde laciněji...

Hippes MP3

HipZip už jsme i drželi...

Digitální audiopřehrávač není větší než mobilní telefon. Ukládá hudbu ve formátu K počítači se připojuje přes USB a fajn je skutečnost, že na PocketZip si samozřejmě můžeš uložit cokoliv - třeba obrázky, datové soubory, grafy, tabulky, zkrátka, dle libosti.

Kódy pro mobilní telefony

Prozradí téměř vše

Pomocí speciálních tajných kódů pro mobilní telefony si lze nechávat posílat informace a provádět změny v nastavování přístroje. Kdo má správné kódy pro svůj typ mobilu, může zjistit výrobní číslo, stáří či stav software svého malého průvodce. Mnohé přístroje dokonce prozradí i vzdálenost od aktuálního vysílače. Stačí trochu hledat a najdeš - v Německu. U nás operátoři tyhle funkce dost tvrdě odmítají a problémy měla i policie, svého času. Nejde to?

Easy Rider

Snowboardový festival

Příznivci prkýnek si přišli na své v prosinci v Seefeldu v Tyrolích při „8th G-Shock Air & Style Snowboard Contest“. Vedle vlastního závodu se o den dřív odehrával i festival Rookie Contest, při němž mají vždy možnost prokázat svůj talent mladí jezdci (10-16 let). Zábavu na párty obsatarali hoši z hudební stanice MTVA celá akce byla živě i na webu. Jo, snowboard to je styl...

V loňském roce jsme se do Seefeldu vypravili, ale to, co tam ti blázni na prkně dělají, o tom budeme radši mlčet. Protože úrazů už bylo dost. Sáhni po konzoli a sjeď si to na svém stříbrném kotoučku, je to stejně zábavné a bezpečnější.

Drž mě!

Pad pro GBC

Kdo stále ještě nemá svůj Game Boy Color plně pod kontrolou, potřebuje PowerHandles od Thrustmastera. Díky zabudovanému akumulátoru teď GBC poběží 12 hodin. A pokud zastrčíš adaptér do zásuvky, pak bude fungovat nepřetržitě. PowerHandles je k dostání za necelých 700 Kč, takže se určitě vyplatí.

Vizionář

Lepenkový model PS2 od Sony

Sony rozděluje při startu Playstation 2 lepenkové modely nové konzole plné informací. Jeden jasnovidectvím obdařený čtenář SCREENFUNu realizoval takovýto nápad ohledně designu již dříve a rovněž v lepence... Bravo! Schválně, který je hezčí? A nemáme žalovat Sony za zcizení duševního vlastnictví? Nejsem si jistý, ale možná to máme někde patentováno...

Final Fantasy: The Spirits Within

Exkluzivně nahlížíme pod pokličku filmařům ze studia Sony

Datum premiéry prvního skutečného filmu Final Fantasy sotva bylo stanoveno (13.7.2001), ale pánové ze studia Sony a celý realizační tým už doufají, že tenhle film, který snad i do Česka přijde skutečně ještě letos, nebude poslední s tématikou Final Fantasy. Již v polovině roku Sony na svých stránkách prezentovali padesátisekundovou ukázkovou sekvenci a podle všech ohlasů byli tvůrci s odezvou spokojeni.

Zatím sice své dílko halí ještě do pláštíčku tajemství, ale leccos už se proslýchá. například to, že premiéra bude pojata ve velkém stylu. Ostatně, tvůrčí tým taky netvoří jen tak někdo. režisér Hironobu Sakaguchi dostal na plac takové hvězdy, jako jsou Steve Buscemi, Donald Sitherland či Alec Baldwin. S nimi se ovšem na plátně setkají i herci zcela neznámí - totiž virtuální. Konečně, je to film z roku 2065 a tak se není co divit, že nás potěší i záplavou Allienů. Hlavní důraz klade režisér totiž právě na technologie. „V záplavě animovaných filmů není lehké se prosadit, byla tu skvělá práce na ToyStory, unikátní Dinosaurus, taky Bug's Life mě uchvátil. A já chci něco jiného, něco nového, film, který bude nový třeba i po třech letech. takže vlastně takovou revoluci. Je to to nejtěžší, co jsme si vybrali. Vykreslit skutečné lidské postavy.“ Počkáme si na výsledek.

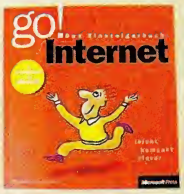
NOTES

Půjde Nessie na síť?

Anglická internetová adresa www.lochness.scotland.net bude zajisté zajímat fanoušky seriálu Akta X. Vedle mysteriózní Ness Files mohou zvědavci pátrat po legendárním prahistorickém ještěrovi pomocí podvodní webové kamery. Druhá kamera pak ukazuje povrch moře. Pod Sightings je možné nalézt svědectví očitých svědků a dokonce i fotografie. Hezkou zábavu...

Absolutní internetový začátečník?

Chceš být konečně on-line, avšak nevíš přesně, jak na to? Možná to vyřeší microsoftí příručka Internet Go!, možná bude lepší si sednout ke computeru a zkoušet a zkoušet a zkoušet. Přehledně uspořádané kapitoly, psané lehce srozumitelným jazykem, ti ale možná budou k užitku. Nebo rodičům. Internet chce prostě lákat víc a víc. Jen do toho!



Zlatý oslíček pocket Monster

Nové edice Pokémonů - Zlatá a Stříbrná jsou v USA absolutní jedničkou. Již v prvním týdnu se prodalo závratných 1,4 miliónu kusů tohoto herního hitu a zlomilo to tak všechny prodejní rekordy. Legrační je, že Stříbrná edice vede před zlatou! Nintendo teď doufá, že se mu něco podobného podaří i v celé Evropě. Stoprocentně...

Lara Croft ke stažení?

Tvůrce her Eidosu Core Design oznámil, že poslední pokračování Tomb Raider VI bude v obvyklé herní formě. Šéf Core Adrian Smith zvažuje, zda dát následující generaci Lařiných dobrodružství k dispozici přes web episody ke stažení. Pokračování jsou samostatná, navazují však na celkovou koncepci.

HVĚZDNÉ OKAMŽIKY ROKU 2000

V lednu se obvykle bilancuje. Tak jdeme do toho! Na téhle dvoustraně najdeš naše tipy na hvězdné okamžiky roku 2000.

Redakční žebříček

Skoro se zdá, že krom Pokémona a Lary Croft nic jiného neexistuje. A - světe, div se, my tvrdíme že existuje. Trochu jsme si uklidili v regálech, provětrali šuplíky a máme už jasno. Celý rok jsme hráli a hráli a tak teď víme, co nám vzalo nejvíc času, nejvíc nervů a vůbec, prostě máme ty svoje nej. O prvním místě akční pecky Counterstrike nebylo pochyb, ale na druhé místo už se tlačilo víc kandidátů. Nám z toho nejlíp vyšel Mario Tennis a potom nová verze skejťácké parády s Tony Hawkem. Pak byla pauza, dlouho dlouho nic a přece jen se do první pětky vmáčkly ještě hry Diablo II a Deus Ex.

Counterstrike - akce: osvobození zajatých rukojmí

Kdo by neznal exkluzivní vydatnou novinku Tonyho Hawka...

1. Counterstrike (PC)
Všechny pauzy nám vyplnil tenhle kousek, který je z multiplayerových střílečka současné éry zdaleka nejpodařenější.

2. Mario Tennis (N64)
Není to jen obyčejná sportovní hra a přestože přišla vlastně až před koncem roku, učarovala nám. Hratelnost nejvyššího stupně!

3. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PC,PS,DC)
Skejťácké kladivo č. 2 přesvědčuje nejen nekonečnou zásobárnou triků, ale má slušně postavené úkoly a vůbec: nesmíš ho vynechat...

4. Diablo II (PC)
Tohle bylo trochu s rozpaky: čekali jsme víc, ale na druhé straně, zábavy si užiješ dosytosti, takže jsme se po dlouhých hádkách (ne)shodli.

5. Deus Ex (PC)
Agentská RPG oslnila velmi slušným příběhem a zabrat mnohým dají i hádanky. Celkové hodnocení vyznívá velmi, velmi slušně.

Mario Tennis na N64 nás uchvátil už na Invexu, kde jsme ho hráli bez přestání...

Co nás vysloveně nadchlo

Škála nadšení se zdála být nekonečnou. Nahoře na žebříčku je samozřejmě Sony s PS2, která nám toho dala už spoustu a bere nás skutečně všemi směry - byli jsme zvědavi (na konzoli), jsme zklamáni (z prvních her), překvapeni (z hysterie a nedostatku) a vysloveně naštváni (cena je holt určující, že?). Palec dolů ale ještě neotáčíme.

Právě tak zvědavi jsme ovšem na slibovaný GameBoy Advance, i když to si ještě počkáme. Velký display a ukázková grafika jsou už dnes skutečným příslibem.

V oblasti zábavy na kanapi se toho moc neděje tady doma - až na Garfielda, tak pokukujeme po těch chytlavých věcech venku. Chystá se Lara Croft Movie (zdravíme Angelinu Jolie), snad přijde i Buffy a Angel. Uvidíme...

První ukázky z her na GBA připomínají nintendovskou klasiku. Těšíme se...

Buffy a Angel - zatím jen v originále, ale čekáme, kdo se rozhoupe u nás. Top!

1. Playstation 2
Nenáviděná, proklínaná, zbožňovaná. Nikdy se o žádné konzoli nenapsalo tolik. A to ještě dříve, než se vůbec objevila. Zkrátka: horké téma to je a ještě bude (aspoň než jich bude dostatek).

2. Game Boy Advance
Nechci předbíhat, ale tenhle vnuk starého praděda už byl představen a zatím mu není co vytknout. Tedy: krom čekací doby...

3. Garfield
Tak dlouho jsme se na něj těšili, že když přišel, jásali jsme. Protože ani my nesnášíme pondělí... (úterý, středu,...etc.) A máme se rádi!

4. Lovkyně upírů Buffy a její milý Angel
Nikdo to neděla líp. Když budeš chtít mít nejnapínavější barevné sny, tahle parádní podíváná ti k nim pomůže bez oklik!!!

5. Game Voice
Microsoft se s touhle krabičkou vytáhl, ale ještě aby to podporovali vývojáři her a budeme úplně spokojeni. Budou to kouzla.

Extra cool filmy

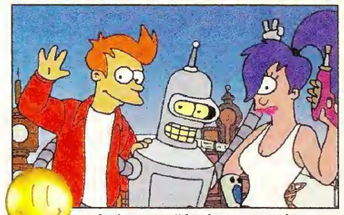
Kdoví, proč se americký úlet American Pie u nás promítal pod názvem Prci, prci, prcičky a ne pod svým originálním názvem (když už Americký koláč přišel někomu blbý...). No nic, bylo to extrémně ulítlé a extrémně zábavné. Jinak to byl rok špatného vkusu. Slušně si vedla akční natahovaná Mission:Impossible2. A jinak jsme hledali jak jsme hledali, něco cool... Sleepy Hollow boduje s padajícími hlavami, Slepičky jsou taky v pořádku a Nicolas Cage se prezentoval hned několikrát - 60 sekund je film, který se určitě vidět dá - na rozdíl od klamavého Eyes Wide Shut.

Muži chtějí jenom to jedno - to tvrdí Nada. Třeba jo...

1. American Pie
2. M:I-2
3. Sleepy Hollow
4. Chicken Run
5. 60 sekund

Vychytané tv-seriály

Unás sice nikdo moc neví, o čem je řeč, ale když si na setelitu Futuramu najdeš, budeš fakt mrkat na drát. Vesmírná opera z dílny autora bájné rodiny Simpsonovic je skvělá, o čemž už se ví po celém světě. O seriálu SouthPark netřeba mluvit, o potrhlých rodičích, kteří se sdružují, aby ho zakázali, o těch radši taky ne. Simpsonovi jsou trvalkou a patrně ještě zůstanou, což nás všechny těší. Ally McBealová je sice trošičku večerní a lechtivější, ale odhoď prudérii, může to být cesta do nebes. No a Buffy, to už jsme tak nějak probírali. Hlavně, že nám nezabijou Kennyho, mámo...



Ahoj Pozemšťané: Fry, Bender a Leala tě katapultují do roku 3000

1. Futurama
2. South Park
3. Simpsonovi
4. Ally McBealová
5. Buffy

Nejstrašnější zklamání

Královna?! Asi ano. Ale nějaká stráášně nevychovaná...

1. Cena konzole PS2 Je to zvláštní krabička, umí spoustu věcí, ale musíš si toho dost dokoupit. Je jich málo a ještě s cenou nad 20 000 Kč? Tfuj!!!

2. SPT Telecom Všichni věříme, že se Telecom snaží, ale nevíme o co... Vyjít nám vstříc? Ať si přestanou dělat legraci!

3. Ultima 9 Fanoušci RPG pláčí, protože grafické chyby a programátorské lapsy posunuly tuhle hru hodně do mínusu.

4. Velký Bratr Hrůza. Kdo to viděl na satelitu, musí umřít strachy, že TV Nova přitáhne i tuhle zhovadilost.

5. CeBit Home Nezájem výrobců a vystavovatelů je důvodem, proč končí nejbližší slušný veletrh domácí zábavy.

Největší hity hardware

Tady není co řešit: pc hardware - to znamená erupci...

1. GeForce 2 nVidia se o vzruch stará už dlouho - letos se jí zadařilo s grafickým chipemGrForce dokonale.

2. Athlon Dostihy za Pentiem - Intel musí mít nahnáno především z řady AMD, Duron a Thunderbird totiž dost bodují

3. Optické myši Od doby, kde se objevila optika na mém stole, už tam nikdy nebude klasická kulička. Tím je řečeno vše.

4. Playstation 2 Krásný, nový konzolový svět. Rozšiřitelná je tak, že při troše dobré vůle může fungovat i jako lednička.

5. GPRS Mobilní komunikace dostává nový rozměr, WAP odsouzen k zániku, Ještě lepší mobily a bude to ono!

Zabrali jsme na websajty

Takhle se tváří: skromně. Ale výkon je impozantní. Nejlepší!

1. www.redbox.cz Grafika ještě nicmoc, ale vyhledávač Google znamená pro RedBox jasné body.

2. www.freeloader.com Fantastická stránka ke stahování freeware a shareware - najdeš tam klasiku i novinky.

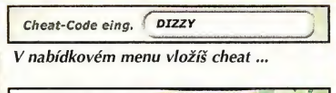
3. http://phone.quick.cz Co si vymyslel Telecom na téhle stránce, to mě fakt potěšilo. papírový seznam už nepoužívám.

4. www.ciao.com Chceš si vydělat? Zkus to. Stačí mít názor a umět ho napsat. Jo, chce to jazyky...

5. www.mapy.cz Je to jen začátek, ale přesvědčil, že má smysl - není problémem se orientovat kdekoliv (skoro:))))).

Nejoriginálnější cheat

Podvodnický trik pro FIFA 2000 je fakt úplně jiný, než jsou běžné cheaty. pro hru to samozřejmě žádný velký význam nemá, ale té zabavy, co s tím užiješ. V nabídkovém menu do cheatového okna napíšeš DIZZY a pak můžeš aktivovat cheatové menu. Co se bude dít, pochopíš záhy. Přejeme v každém případě hezkou zábavu. A kdyby ti to nestačilo, nabízíme dva další pozoruhodné bonbónky. Namísto DIZZY zkus formuli LIGHTSOUT, případně, pro tvrďáky, je tu možnost SIZZLE... Schválně, vyzkoušej a napiš, jak tě to bralo. Nás fakt dost, a to nám to vydrželo až do dneška. Humoru je zkrátka třeba...



V nabídkovém menu vložíš cheat ...

...a přepneš do cheatmenu.

Fotbalista se zvedá... cosi podivně svítí... něco se děje???

Yes! Ufo! Alliens se patrně rozhodli postavit svůj vlastní tým.

Nejlepší mobily

Není to jen poměr cena/výkon, ale i schopnosti, design, výdrž a tak. Alcatel je plný funkcí, má dynamický design a příjemné ovládání, ale není to úplný favorit. Stará známá od Nokie má nové funkce (chat) a vůbec, je to telefon přesně do ruky. Siemens s wap technologií se narodil ve správný čas, je malý a výkonný. Ericsson má z nějakých ne zcela jasných důvodů oblibu tak vysokou, že to nečekali ani výrobci, ale asi právem. A proč Motorola v čele? Je to jasné jak facka - vůbec první telefon z nové řady, která už začíná vypadat jako mobily třetího tisíciletí.

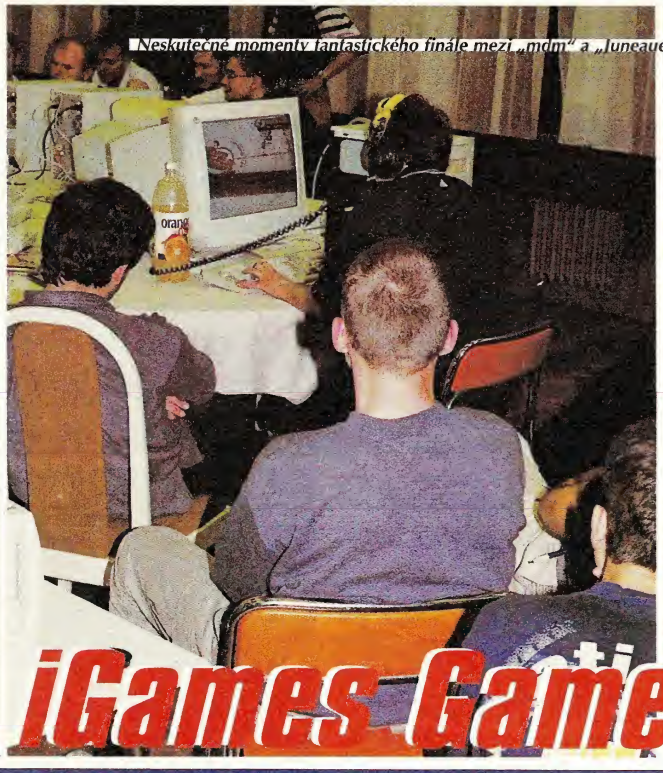
Hit Vánoc: chatovací speciál od Motoroly uchvacuje...

1. Motorola v.100
2. Nokia 3310
3. Siemens c35i
4. Alcatel OT
5. Ericsson T18

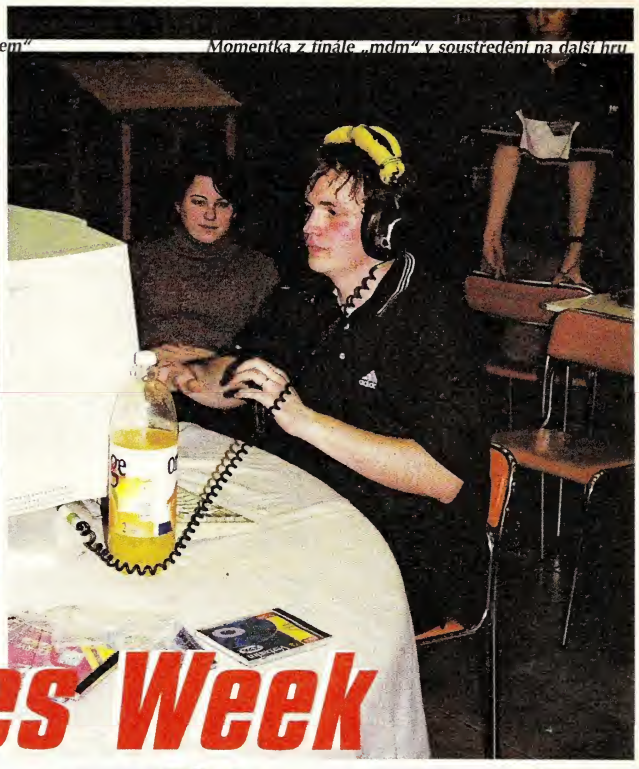
Boje o postup do playoff v základních skupinách

Oficiálně taková akce začíná v pátek večer, neoficiálně o dva měsíce dříve. Když se zdá, že je všechno OK, mrška rarach prohodí ty písmenka. Yes, všechno bylo KO. Především celý organizační tým - Eskadr mne bombarduje už tři dny kvůli computerům, které původně nebyly, pak byly, pak zase jako nebyly, posléze byly, aby nakonec nebyly. Pak vlastně zase byly, doslova a do písmene tři minuty po dvanácté v pátek. V devět měl začít turnaj. Nebyla kabeláž. Pro nás prkotina. Tak jsme se tvářili, že rarach není a z KO jsme zase vykouzlili OK. A pak už to začalo naostro: na hodinkách se vteřinovka na sekundu zastaví na hodnotě 21:00 a se zpožděním čtyř hodin startuje očekávaný oficiální turnaj iDOOM OPEN (ta podobnost s iGames.cz je normální náhoda:), který jsme uspořádali ve spolupráci se serverem, jež celý patří téhle klasice, co všude po světě zažívá pěkný boom a dokonce odstartovala i challenge tour o dost slušné penízky. Začátek akce byl hektický a opožděný, ale jako omluvu jsme zrušili startovné, což se setkalo překvapivě s obrovským ohlasem. (Napříště už proto startovné nebudeme ani vyhlašovat:) Asi i díky tomu

Vyřazovací boje v playoff již na ostří nože a na dno láhve



Neskutečné momenty fantastického finále mezi „mdm“ a „Juneauem“



Momentka z finále „mdm“ v soustředění na další hru

iGames Games Week

Nezfalšovaná zpráva o průběhu jedné herní akce

Dost často se v lednu ohlížím zpět. Letos to není jiné. A mám-li volit téma, tak to nemůže být nic jiného, než poslední naše herní akce, totiž iGames GameWeek. Vydařená. Přes všechny problémy, které to s sebou přineslo. V létě bylo horko, v zimě taky, ale z úplně jiných důvodů.

motivačnímu finančnímu opatření jsme s radostí zaznamenali, že nálada začíná pomalu šplhat k bodu, kde jsme ji chtěli mít (někde kolem bodu varu...). Což neplatí o těch, co vypadli. V lehce nervní a bojovné atmosféře se čtvrt hodinky po jedné v noci dostáváme těsně pod vrchol - máme tu tři nejlepší doomaře za rok 2000. No a o hodinku později je vše jasné, máme vítěze, rozdané ceny, lehce dáme jeden deathmatch jen tak na uvolnění jako aftergame a jdeme na dvě hodinky oddychovat do polštáře, protože dneska je taky den. S výjimkou Eskadra ovšem, který se rozhodl, že bude zpravodajem akce a tak mu připadl úkol o všem okamžitě informovat na webu. Je statečný, ale slabý, což dokunetuje počet překlepů v textu. Příště mu ještě přidělíme korektorku.
(faktografická úlitba bohům: *1. místo: RMaster, 2. místo: Bolton, 3. místo: X-Jack*)

Druhý den začínal trochu ospale, tvrdil Eskadr, ale jinak byli všichni naprosto v pohodě. Z jihlavského podzemí vylezla na světlo i naše redakční posila a tak jsme se mohli naplno pustit do launch superoblíbeného titulu české herné scény - na pořadu byla totiž NHL2001 Party, kterou si vydupal Dandy. Přispěním sponzorů (thanks letí i do Buffala za Hašanem) kupa výher několikanásobně vyrostla a došlo i na pravé, nefalšované poháry. Akce začala opět o chvilku později, protože jsme zvolili naprosto špatnou pojišťovnu - prostě nebyly v pořádku pojistky. Což ovšem pro matadory nebyl zas až tak velký problém a po deseti minutách už Dandy losoval pavouka. Hrálo se základní kolo ve čtyřech skupinách po třech zápasech, pak probíhalo několik znalostních kvízů o hodnotné ceny pro nehrající a než jsme se rozkoukali, bylo šest pryč. Jdeme do play-off, všechno podle plánů, favorité postupují, nervozita roste, gólů ubývá. Atmosféra dost zhoustla, sice se všichni tváří, že to berou s humorem, ale klouby, výkřiky a vzdechy je usvědčují z hnusných lží. Je to na ostří a tak to má být. Výkony kvalitní, ale finále je fakt zápas jen pro dva. Krátce po osmé bylo jasno: dneska se seřežou Mdm a Juneau - zprvu to vypadalo, že převahu má jednoznačně Mdm, když vyhrál první utkání a jako první skóroval i v odvetě. Jenže Juneau si přinesl Hlinkovu morálku: nesedl si na zadek a otočil odvetu, aby v rozhodujícím utkání nedal Mdm šanci. Dandymu patří dík a slib, že za čas si to zase rozdáme.
(pro statistiky: *finále Juneau vs. Mdm - 2:1*)

Na spaní bylo času dost, ale přesto je třetí den určen poněkud volnějším stylem. Startovné se pro velký úspěch opět rušilo (vždyť jsem to říkal už v pátek) a všichni přítomní se mohli v klidu vrhnout na jútúčko - sorry, Unreal Tournament. Slaboučké sestavy sice nezvládly licencované verze softwaru, ale co, redukujeme počet hracích stanovišť, překopeme pavouka a jdeme do toho. Toho bohdá nebude... Přece jenom, byla už trochu cítit únava, ale tím nenaznačuju, že jsme zaznamenali něco jako sestupnou úroveň výkonů. Nic takového: poslední souboj, teda - chci říct finále, se táhlo neskutečné dvě hodiny, a to jen ve dvou hráčích. Nakonec jsme se dokonce museli modlit (seznam modliteb k dispozici u Eskadra:), aby byl vůbec konec, protože to podle pravidel jednu chvíli vypadalo, že se bude hrát ještě minimálně další hodinu, což si sice s vypětím užívali ti dva finalisté, ale přihlížejícím dost docházely síly. Po posledním clicku už nic nebránilo tomu, abychom si sbalili kabely a bedýnky a z menzy ČVUT vyvětrali lehce zatuchlý vzduch. To aby nás tam příště pustili zase...
(tak jo, ať jsou výsledky komplet: *vítěz finále: Xaar, poražený finalista: Fin_Sniper*)

Počátek nové éry herních akcí scf+igames byl položen. Byli jsme rádi, že všichni co přijeli, ať už byli z Brna, Ostravy, Karlových Varů, Jihlavy nebo z kterého to pekla, byli rádi. A nemůžeme nepoděkovat všem, kteří k tomu, každý svým dílem, přispěli.
Takže, byli to: NetConsult (vydavatel iGames.cz) a ScreenFun (multiplatformní čtvrtletník ze světa her a technologií) jako hlavní pořadatelé,
dále pak jako spolupořadatelé známé servery www.nhl2000.cz, idoom.sf.cz a taky GameZone.cz a partneři a sponzoři Dominator (Dominik Hašek vám prozradí, co že to vlastně všechno nese jeho jméno), Racing Sport(dodavatel sportovních souprav), BlackFire (prodejce a distributor hracích kartiček), ProCa (distributor PC Brave) a Microsoft (místo výčtu aktivit Billa Gatese voláme Tomáši Koškovi: „Tome, díky!!!“).

eskadr+pgk /martin rašovský - www.hokeje.cz

Ohlédnutí za rokem 2000: Řítí se to na nás ze všech stran

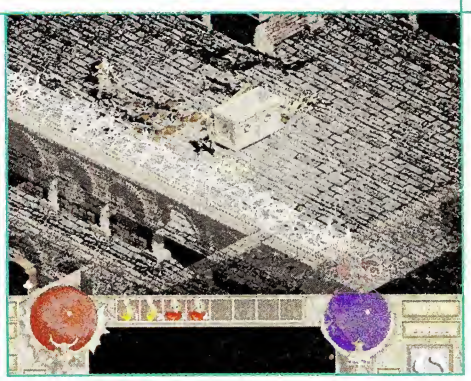
Ještě před třemi, čtyřmi roky mohl být redaktor herního plátku v klidu. Zachovat si přehled o všech hrách, které vyšly, vycházejí a vyjdou, nebyl žádný problém a nějaký ten nový kus hardwaru mu jednou za měsíc přistál přímo před nosem, aby ho nemohl přehlédnout. A teď? Stačí odjet na dva týdny na prázdniny, a než se vrátíš, míří tvůj počítač do šrotu a uteče ti pěkná řádka dobrých gamesek. Rok 2000 sice nepřinesl žádný zásadní zlom v herním průmyslu ani na platformě PC, natož na ostatních - podle mého soudu není žádným zásadním zlomem ani vydání nervozně a křečovitě očekávané (a totálně předražené) PlayStation 2, ale posunul počítačovou zábavu zase o nějaký ten slepičí kvok kupředu. Všechno souvisí se vším a stále se zvyšující kvalita her jde ruku v ruce a nohu v noze s kvalitnějším a neustále vymakanějším železem. Začínají se objevovat důmyslněji designované a hlavně funkčně pojaté ovládače (schválně, za pár stran na některé novinky ještě narazíš), mizí dráty, začíná fungovat optika, do her se zapojí i tvoje kamra a hurááá!, všechno důležité je na síti. Skoro všechno. Ale to, co tam není, tak do roka a do dne bude, protože online svět je ještě o třídu zábavnosti výš. Jinak na sebe především strhly pozornost souboje procesorů a grafických karet. V tom posledním roce tisíciletí se v celém světě významně a slibně prosadily především dva procesory - Athlon a Duron, jimž se konečně zdařilo prolomit bariéru 1 Gb (a fungují, na rozdíl od intelovských pokusů) ale celkově táhla zájem hráčů hlavně stará dobrá známá NVidia, která nechala všechny své konkurenty v pretékoch grafických karet daleko za sebou. A jak to tak vypadá, ještě dost dlooouho se na tomhle poli, krom cen snad, nic nezmění. Nástup nové karty GeForce a taky jí podobných akcelerovaných tryskáčů totiž samozřejmě ovlivnil také pronikavě se zlepšující grafiku her, nicméně - hezké obrázky nejsou všechno a hráči ještě pořád spíš ocení originalitu a hratelnost. Takové Diablo 2 běhá v rozlišení z roku razdva, při prvním pohledu na barevné flákance na monitoru se ti udělá zle, ale nakonec nad tím vším převáží úžasná zábavnost hry. Tak to má být a tak to snad bude i v příštím tisíciletí. Rozhodně ještě éra pc neskončila...

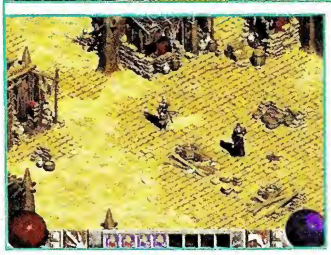
bufo

Daikatana:
Hráči i recenzenti trucovali

Kdyby existovala celosvětová anketa mezi hráči o největší zklamání roku, na jednom z předních míst by se docela určitě vyjímala léta připravovaná a autorem Johnem Romerem trochu nešťastně prezentovaná Daikatana. Zaslouží si tato 3D akce opravdu tak jednoznačné odsouzení? Úplně objektivní pohled s odstupem několika měsíců od vydání říká, že asi ne. Hra doplatila na velkohubá prohlášení pana Romera o tom, že Daikatana bude nejlepší a nejrevolučnější akční peckou v historii i na neustálé odkládání data vydání. Recenzenti herních časopisů i web magazínů si na ní pak s rozkoší smlsli, mnozí přišli s odsuzujícím rozsudkem během několika hodin, po odehrání čtyř pěti levelů první epizody - která je shodou okolností neslabší částí celé hry. Skoro to připomínalo jakýsi rituál - pochválit něco na Daikataně bylo považováno za smrtelný hřích.
Když se na konci roku 2000 zastavíme a ohlédneme se zpátky za akčními počiny roku, je tu hned několik zřetelně slabších her, které byly naopak mnohdy nekriticky vychvíleny.

Nafoukaný John Romero si na sebe upletl bič, tak dlouho provokoval svými hláškami, až se k němu hráči obrátili zády.





Diablo 2:
Skvělá hratelnost je víc než grafika

Diablo 2 od Blizzardu bylo zřejmě nejen nejočekávanější hrou roku 2000, ale možná i celé herní historie. Ne že by se na něj těšili úplně všichni, ale příznivci erpégeček i akčních klikaček docela určitě. Přitom zrovna nejzarytější machři v oboru Role Playing Games už prvnímu Diablu vyčítali, že daleko víc než o vývoj svých postav se musíš starat o rychlou práci myšího tlačítka a kosit všechno, co se na monitoru hýbne. Přesto (nebo právě proto?) je dnes už dvoudílná série Diablo bezkonkurenčně nejpopulárnější hrou svého žánru.
Peripetie kolem vývoje hry jsou všeobecně známé, Diablo 2 mělo vyjít už před vánoci roku 1997 a na pulty obchodů se dostalo až o tři roky později. To se samozřejmě stává, ale většinou bývá příčinou zdržení kompletní přepracování enginu hry, aby byla konkurenceschopná v době, kdy vyjde. Z tohoto pohledu se nedá vůbec tušit, co vlastně autoři celé tři roky dělali, Diablo 2 si můžeš pustit v maximálním rozlišení 640 x 480 a grafika vypadá - než si zvykneš - dost otřesně.

Máš kvalitní myš a pevnou ruku? Jsi připraven uklikat se k smrti? Líbil se ti první díl Diabla? Tak tedy ano, je to hra přesně pro tebe.

The Sims: Nejoriginálnější hra roku?

Vymyslet v dnešní době originální námět na hru není žádná procházka růžovým sadem nebo internetem, stále víc a víc převažuje klasický názor: všechno už tu přece bylo. A vidíte, Maxis přece jen našel skulinku a při své šílené snaze simulovat všechno, co se simulovat dá (města, zábavní parky, cirkusy, paneláky, mravence, dokonce se chystal i na Mars) přišel na jednoduchý, ale nesmírně zajímavý a vzrušující nápad - simulovat život obyčejného človíčka. U hráčské komunity se tento bláznivý nápad setkal s velmi výraznou podporou a strategie The Sims se stala jednou z nejúspěšnějších evropských her roku 2000.

Na začátku dostaneš do svých tlapek rodinku (ale může to být třeba jen osamělá dívka), které pořídíš nějaký ten dům a základní nábytek a „vypustíš" ji do života. S tvou pomocí si najde práci, bude se vzdělávat, vykonávat domácí práce a seznamovat se se sousedy a všemi dalšími Simíky, které potká. Časem si může pořídit větší dům, lepší vybavení, třeba i vlastní tramvaj nebo letadlo... No, hodně štěstí...

The Sims je hra pro ty, které už nudí jejich vlastní život. Po několika marných pokusech udělat svého Sima šťastným se ti odmění.

NHL 2001 a FIFA 2001: Dva různé přístupy EA Sports

Obě slavné sportovní série kráčí už několik let různými cestičkami. Zatímco seriál NHL se snaží rok za rokem přicházet s výraznými změnami v prezentaci i hratelnosti zápasů (a je to chvályhodné, i když se díky tomu třeba některý z ročníků zrovna nevydaří - viz NHL 2000), jeho bratříček FIFA se už roky jen míchá ve své vlastní omáčce a především v posledním roce ztratil dech docela - různá hlasitě prezentovaná vylepšení mezi FIFA 99, EURO 2000 a FIFA 2001 jsou jen kosmetickými úpravami a spíš se dá říci, že EA Sports vydávají s arogantní drzostí stále stejnou hru. Jestliže hokejová série prodělala za poslední léta mnoho revolučních změn (za všechny připomenu třeba originální tváře hráčů NHL, možnost přidání vlastních ksichtíků do hry nebo dokonale propracovanou kariéru), fotbalová nepokročila v ničem podstatném (o skutečné vizáži světových hvězd ve hře se nám může jen zdát a hratelnost samotných zápasů se nedá srovnat například s This Is Football 2 nebo ISS Pro na PlayStation). Jediná věta: NHL 2001 je skvělá.

Každá rada drahá, ale jednu klidně věnuji zdarma: pokud si chceš zahrát dobrou fotbalovou hru, musíš vypnout své PC.

FUTURE 01.-03. 2001

Mafia
Take 2

Return To Castle Wolfenstein
Activision

Microsoft Train Simulator
Microsoft

Hidden & Dangerous 2
Take 2

SimsVille
Electronic Arts

MechWarrior 4
Microsoft

Need for Speed: Motor City
Electronic Arts

Warcraft 2
Sierra

Empire Earth
Sierra

Myst III: Exile
Matell

Red Faction
THQ

Hitman: Codename 47
Eidos

Black & White
Electronic Arts

Summoner
THQ

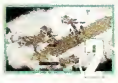
Commandos 2
Eidos

Tropico
Take 2

EUROCHART 2000

Age of Empires II

C&C3: Tiberian Sun



GTA 2

1. *The Sims*
2. *Tomb Raider IV*
3. *FIFA 2000*
4. *Tomb Raider III*
5. *Need for Speed IV*
6. *Diablo II*
7. *Anno 1602*

Starý rok končí a nám nezbývá nic jiného, než se naposledy pohlédnout, co skvělého či méně skvělého přinesl na naše malé šedivé krabičky.

Na počátku minulého roku jsme mohli uvítat chladné zimní večery s pokračováním legendární hry GRAN TURISMO, která byla ještě lepší a ještě dokonalejší, hratelnější a vůbec nej nej nej...Pak následovala další pecka tentokrát od Capcomu v podobě RESIDENT EVIL III, který se stal téměř legendou mezi herními horrory. Menším zklamáním byla špionážní hra, která měla překonat slavný Syphon Filter, tedy MISSION IMPOSSIBLE, avšak díky své nehratelnosti a špatnému ovládání zmizela tak rychle, jak se objevila. Takže klasiku musel samozřejmě pokořit jejím vlastní bratr SYPHON FILTER II, který se díky své atmosféře i vynikajícímu zpracování držel velmi dlouho na předních místech žebříčku nejlepších her. Bohužel na něj velmi brzo zaútočila sličná polygonová krasavice Lara a to ve čtvrtém pokračování TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION. Netrvalo dlouho a bylo na čele. Ale ani jí kralování dlouho nevydrželo. Squaresoft totiž vydali dlouho očekávanou bombu FINAL FANTASY VIII. Mezitím si Eidos připravil zcela nový druh adventury s názvem FEAR EFFECT, který se chlubil cinematickým ztvárněním příběhu na celých 4CD. Bohužel hra byla jednoduchá, lineární a velice krátká, ale i tak docela zajímavá. Záhy na scénu přichází tajný agent 007 James Bond, který ve hře TOMORROW NEVER DIES má všem ukázat, jak je snadné udělat výbornou hru podle filmu. Jenže primitivní prostředí složené z pár polygonů, špatná hratelnost a jednoduchost udělala z elegantního Bonda jenom polygonového trhana chodícího v bludišti kostek. Na scénu ovšem přicházejí tichými kroky právě narození nájemní vrazi Rikimaru a Ayame v pokračování akční hry ze samurajského prostředí TENCHU II: BIRT OF THE STEALTH ASSASSINS. A jde jim to výborně. Hra je plná výborných soubojů na meče, krásných animací i bonusových charakterů. Obsahuje i editor misí, což její dobu hratelnosti prodlužuje o hezkých pár týdnů. Další peckou, která vychází na podzim roku 200 se stává FRONT MISSION III. Dokonalá strategie, v níž používáš dokonalé válečné roboty, má také něco do sebe. A už si to řítí na naše obrazovky snad nejslavnější sportovní hra TONY HAWK PRO SKATING II. Skvělé prostředí a úžasná dynamika spolu s dokonalým soundtrackem a spoustou triků dělá z Tonyho asi nejúspěšnější titul podzimu a zimy. Kapitolou zcela zřetelně stěžejní se ale bezesporu stala nová generace Sony konzole - PS2. Bohužel, s problémy.

Lookout Back - aneb pohlédnutí zpět za rokem 2000

Dave Mira Freestyle BMX

Máš už dost Tonyho prkýnka? Zkus Daveův super bike!

Taky sis ještě jako malý kluk přál k vánocům BMX nebo u nás rozšířenější model tohoto ďábelského stroje RMX a nikdy si jej nedostal? Nevadí - hra Dave Mira BMX ti nabízí celou škálu super triků, na které by ses v reálném životě bál jenom pomyslet, natož je vyzkoušet na vlastní kůži. Celé hra vychází z osvědčeného komplexu hry Tony Hawk Pro Skating, s tím rozdílem, že ovládáš místo skateboardu bikrosové kolo. Řekneš si, to už tady bylo, ale není to tak úplně pravda. Hra nabízí skvěle propracované arény, ve kterých se svým bicyklem budeš moci provádět opravdu psí kusy. Od jednoduchých skoků přes překážky až po grindování telefonního vedení v 5ti metrové výšce. I když hra zdaleka není tak dokonale graficky dotažena jako Tony Hawk 2, je až neuvěřitelně dobře hratelná. K tomu samozřejmě přispívá i dokonalá hudba v podobě několika drsňáckých soundtracků. Sečteno podtrženo: Dave Mira BMX je velmi kvalitní zábavná hra, která se zalíbí každému, kdo se chce dokonale vybouřit na nějakém tom bicyklu a nemá zrovna náladu lámat si tělo na skutečné bikrosové dráze.

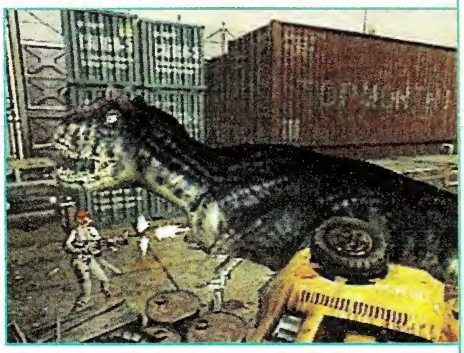
Skvěle propracovaná hra, která jen tak neomrzí a uchvátí svou velikou škálou triků.

Alien Resurrection

Ripleyová povstala z mrtvých a s ní i její noční můra...

Všechno začalo roku 1976, kdy Ridley Scott natočil kultovní film sci-fi horroru Alien. Od té doby ale uplynulo hodně času a po prvním dílu přišly další tři. Zároveň s filmy však byly vyráběny i hry se stejným námětem. Většina z nich vznikla už na 8bitových strojích a většina z nich nebyla ani zdaleka tak dobrá, jak se výrobci zpočátku chvástali. My se teď podíváme na zoubek zatím poslednímu ztvárnění hrůzy a děsu v podobě Alien Ressurection.
Po pravdě řečeno, i tvůrci čtvrtého dílu se zpočátku také hodně chvástali, a když jsem poprvé zasunul CD do svého PSX, byl jsem trochu zklamán. Intro, které tě má uvést přímo do víru dění, je chvílemi pěkné a chvílemi je vidět, že i tentokrát bylo vyrenderováno tak nějak narychlo, zdaleka nedosahuje takových kvalit, které se dnes už staly běžným standardem. Ale nenechávám se odradit a jdu přímo do akce. Zase zklamání, grafika nic moc. Ujdu pár metrů a první, koho potkám, není vetřelec, ale nějaký ubohý vojáček, který se mnou ale vůbec nesympatizuje. Nezbývá nic jiného, než mu uštědřit pár ran. V tom se ale ze stropu nenápadně spouští elegantní vetřelec a udělá veškerou krvavou práci za mně. Bo-

tost



Dino Crisis II

Dávno vyhynulí dinosauři znovu ožívají a útočí!

Kdo pamatuje Dino Crisis I, už ví o čem bude asi řeč. Po marných pokusech doktora Kirka o vytvoření dinosauřího vojáka se armáda samozřejmě nevzdává a pokračuje v jeho pokusech. Asi tomu tak náhoda chtěla a všechno se nějak zkomplikovalo, došlo k havárii a celý laboratorní komplex byl přenesen přímo do jámy lvové. V tomto případě spíše do dinosauří minulosti. Kdo hrál díl první a liboval si v logických hádankách, bude pravděpodobně zklamán. Celá hra je pojata spíše jako akční záležitost, zato s perfektně provedenými mezihrami. Teď už na tebe nebudou útočit maximálně tři dinové najednou, ale budou jich celá hejna. Návrat k arkádové verzi rozhodně hře neubírá na napětí a už po shlédnutí intra si budeš jistý, že určitě pár nocí nepůjdeš spát. I tentokrát hraješ s veteránkou z dinousauří války z dílu prvního Reginou a jejím patnerem Dylanem. Proti nim stojí ovšem spousta druhů masožravých dinosaurů a tak ve svém pátrání zažijí občas perné chvilky. I když se ve hře nikterak intelektuálně nezdokonalíš, svým zpracováním se určitě zařadí mezi hity roku.

Návrat ke klasické arkádě nijak neubírá na skvělé hratelnosti tohoto hitu. Capcomu se opět podařil husarský kousek.

ALIEN RESURRECTION

hužel, to samé musím provést s ním. Hra dostává tu správnou atmosféru. S každým útokem vetřelců napětí vrcholí. Většinou to znamená to, že kdo zaváhá - umírá. A to je právě kámen úrazu. Nábojů je málo a téměř skoro každý včas neodražený útok rovná se jisté smrti. Vetřelců je mnoho, a kdyby ani to nestačilo, jsou tu i jejich vajíčka. Pak si jistě vzpomeneš, že není radno pripouštět si k obličeji Facehuggera. Díky bohu, máš tu proti němu celý arzenál zbraní. Cestou občas šlápneš do všudypřítomného slizu, který tě předem upozorní na výskyt vetřelců, stejně jako díry v zemi, které propálila kyselina po zásahu vetřelce. Poněkud jednodušší grafiku ve hře vyvažuje její rozmanitost a pestrost každého levelu, přičemž svou roli hrají i světelné a zvukové efekty. Ne nadarmo Argonaut doporučuje hrát hru v naprosté tmě. Pak dostane takovou atmosféru, že se občas lekneš, i když tě máma zavolá k večeři. Z čehož pramení, že v žánru horroru má hra něco do sebe a rozhodně by neměla chybět ve sbírce žádného fandy vetřelců.

Doposud asi nejlepší PSX hra z vetřeloidního prostředí. I přes některé nedostaky má neuvěřitelnou atmosféru, která stojí za to!

FUTURE 01.-03. 2001

- *Breath of Fire IV* (Capcom)
- *Medal of Honour 2* Electronic Arts
- *Spyro 3: Year of the dragon* Sony
- *Chronocross* Squaresoft
- *Mummy* Konami
- *Driver 2* Infogrames
- *WWF Smackdown 2* THQ
- *Fear Effect II* Eidos
- *Evil Dead: Hail to the king* THQ
- *Final Fantasy IX* Squaresoft
- *Snowboard Super Cross* Electronic Arts
- *Grind Session* SCEE
- *Spiderman* Activision
- *Summoner* THQ
- *Fifa 2001* Electronic Arts

EUROCHART 2000

Metal Gear Solid

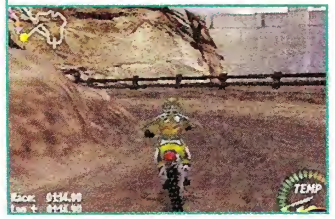
Final Fantasy VIII

Gran Turismo 2

- *Tekken 3*
- *Tomb Raider IV*
- *Dino Crisis*
- *Driver*
- *Resident Evil 3*
- *Tomb Raider III*
- *Tony Hawk's Pro Skater 2*

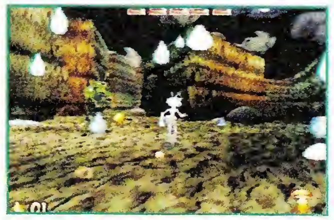
Nintendo 64

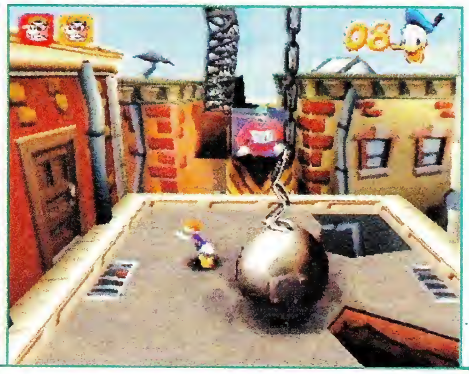
V roce 1983 vydává Nintendo v Japonsku 8-bitový videoherní systém jménem Family Computer (také znám jako Famicom neboli NES) v ceně cca $100, kterého se jenom v prvních dvou měsících prodalo 500.000 kusů. Vysoká prodejnost byla způsobena jeho nízkou cenou a téměř nulovou konkurencí na trhu. Zájem veřejnosti o progresivní konzolu na herní cartdridge je i nadále vysoký a tak roku 1986 přichází premiéra pro NES v USA a Evropě. V roce 1987 koupilo 4.1 miliónů amerických domácností nějaký videoherní systém. Z toho připadají 3 milióny na NES, zbytek tvoří Atari a Sega. O rok později se NESu prodalo v Americe dalších 7 miliónů! V roce 1989 byla oznámena příprava pokrokovějšího nástupce NESu, což měl být 16-ti bitový Super Famicom resp. SNES. Jenomže ve stejném roce se na trhu objevuje první 16-ti bitová konzola – a je jí konkurenční Sega Genesis (Mega Drive)!
21.11.1990 přichází ze strany Nintenda pádná odpověď. V Japonsku vydává SNES, ale bude trvat celé dva roky, než se tato konzola rozšíří po celém světě. V roce 1991 se Nintendo stává v Japonsku nejvíce výdělečnou společností a zanechává za sebou takové giganty jako Sony či Toyota. Plánuje se vydání Nintenda s CD a společnost navazuje spolupráci s firmu Philips. Sega je však znovu o krok kupředu a v 1992 vypouští ($300) Sega CD systém. Třebaže ve světovém měřítku má Nintendo nad Segou navrch, u nás je tomu právě naopak. Možná díky nižším cenám za hardware a software Sega Mega Drive zcela vytlačí konkurenční SNES z domácího trhu a v 1995 po tomto stroji od Nintenda není již ani vidu ani slechu.
23.srpna 1993 bylo oficiálně oznámeno, že Nintendo a Silicon Graphics pracují na novém projektu, kterým má být zcela nová 64-bitová konzola s pracovním názvem Ultra 64. Nintendo neváhá použít obvyklého triku, že Ultra 64 bude levnější než připravované 32-bitové stroje od Segy a Sony a přitom výkonnější. První důkaz o možnostech 64-bitového systému přinesl rok 1994, ve kterém Nintendo a Rare vypustili v USA automatovou hru Killer Instinct and Crusin'USA, která měla ukázat výkon připravovaného stroje. O rok později se však na trhu objevují Sega Saturn a Sony PSX, Nintendo v tuto chvíli dokáže kontrovat jen hrami jako Super Mario RPG a Donkey Kong Country – přičemž obě stále ještě pro SNES. Až 23. června 1996 přichází premiéra N64 v Japonsku, aby se první den prodalo 500.000 konzol! V září 1996 tu je neméně úspěšný vstup na americký kontinent, kde se prodalo v jednom týdnu tolik konzol N64 jako PSX konzol za tři měsíce! Pilotní hra Super Mario 64 byla navíc mnohými odborníky označena jako nejlepší hra historie! Dychtiví Evropané však mohou spatřit novou tvář Nintenda až na jaře 1997, ale díky



vysoké ceně N64 a velmi skromnému výběru her (po dobu tří měsíců pouhopouhé čtyři tituly) se dostavuje trochu zklamání. Ostatně Evropa na tom, co se pořizovacích nákladů na videoherní systémy týče, bude vždy zdaleka nejhůře.
Celkově se start N64 velice vydařil, dokonce se jednalo o nejúspěšnější uvedení nové konzoly na trh v celé historii společnosti. Objevila se však i kritika. Zachování her na stávajících nosičích se mnohým jevilo jako krok zpátky, přičemž v této souvislosti se nejbolestnější zkušeností stal odchod vývojářů Squaresoftu ke konkurenčnímu PSX. Square tento krok odůvodnilo právě tím, že CD je jako médium lepší alternativa pro vývoj epických RPG než cartridge u N64.
Pokud můžeme v krátkosti zmínit téma periferií, tak těch bylo a je pro N64 opravdu velké množství. Nejvyužívanější však asi bude Rumble Pak, přídavné zařízení pro ovladač umožňující mu vyvolat otřesy ve vašich rukou (něco na způsob Dual Shocku na PSX) a více kapacitní typy paměťových karet. Obé je na baterie, což zejména v případě paměťové karty není zrovna ideální koncepce. Od periferií vede krátká cesta k upgradu systému, kde je především nutno zmínit revoluční DD mechaniku, o níž toho Nintendo hodně namluvilo, ale s jejím hodně opožděným příchodem závěrem roku 99 (a to pouze pro Japonsko) zbyl čas jen pro její labutí píseň, neboť Japonci už preferují PS2. Dynamic Drive (něco na způsob Zipky) umožňuje ještě lepší zapisovatelnost než tomu je u cartridge (mj. větší možnosti ukládání her), v porovnání s CD-romem rychlejší přístup k datům, je tu větší kapacita média, a nakonec připojení na Internet, které je hezkou třešničkou na dortu, jehož však v našich končinách nikdy neochutnáme. Nejočekávanější hrou na vylepšený systém měla být rozšířená Zelda-Ocarina of Time, ale s jejím vydáním jsou nečekané a trochu záhadné prostoje (přitom už má být hotova!), takže kdo ví, jestli se jí hraví Japonci vůbec kdy dočkají. Vedle DD je vcelku důležitým upgradem této konzoly 4MB grafická expanze, bez které jste v dnešní době tak říkajíc vyřízení, neboť ji většina nových her podporuje a nejdou bez ní spustit. Jde částečně o vylepšení výkonu konzoly a částečně o vytažení dalších peněz z našich kapes …
Třebaže u konzoly N64 v současnosti jistě oceníme její nízké pořizovací náklady, ceny za nový software jsou pohříchu stále neuvěřitelně vysoké!!! Díky platinovým edicím Sony tak můžeme kupř. dát za nový MetalGearSolid o polovinu méně korun než za zhruba stejně starou Zeldu-Ocarinu of Time!!
Pokud si tedy přejete Nintendo, může to být třeba kvůli titulům, jež jsou „only" pro tuto platformu a nikde jinde se jich nedočkáte. Pročež tu máme navýsost sympatické postavy jako Donkey Konga, Maria, Linka (Zelda) či Pokemony. A právě posledně zmiňovaní obrátili svět Nintenda naruby. Nejprve na kapesní konzole GameBoy a brzy poté díky titulům jako Pokemon Stadium (v Japonsku už je Pokemon Stadium III) či Pokemon Snap i na N64. Nedosti na tom přišly s touto tematikou do kin filmy, které se setkaly s takovým úspěchem, že se připravují další dvě pokračování.
Velkým problémem N64 je nedostatečné množství vyvíjených titulů. Už v roce 1984 společnost rozhodla, že namísto velkého počtu dobrých her vytvoří raději 2-3 vynikající tituly ročně, jejichž prodejnost půjde do miliónů. V případě N64 tu najdeme několik zářivých analogií. V akční sféře to jsou neoddiskutovatelně GoldenEye 007 a nově Perfect Dark, ve 3D plošinovkách Banjo-Kazooie a nově Banjo-Tooie a naposledy mezi RPG Zelda-Ocarina of Time a nově Zelda-Majora Mask. Každý z uvedených hitů je, co se prodávanosti týče, učiněným bestsellerem mezi herními tituly a nedosti na tom, ve svém žánru (a zde zohledňuji všechny herní formáty) jsou jedněmi z nekvalitnějších her vůbec! Leč přes určitou snahu Nintenda ohledně dodržování vysokého standardu vyvíjeného software (známá „Seal of Quality" – od roku 1983) se tu dočkáme též celé řady vysloveně nevydařených titulů, které hodně znevažují kredit konzoly. Většina her je navíc orientovaná pro hráče nižší věkové kategorie, takže pak může přijít lehce paradoxní situace, že se i jinak průměrná věc jako Mission Impossible velmi dobře prodává. Ono není divu, v této žánrové oblasti zeje taková díra, že jsou dospělí hráči vděční i za podobné drobty.
Co se tedy na N64 vyplatí koupit? Jistotou jsou hry s Mariem v hlavní roli. Ať již avizovaný Super Mario 64 či jeho další reminiscence Mario Party, Mario Kart 64, atd. Ze závodních games pak Excitebike 64, Ridge Racer 64 či San Francisco Rush 2049. Ze sportovních třeba Tony Hawks Pro Skater nebo nesmírně chytlavý Mario Tennis. Ze strategií (jinak velice opomíjená sféra) Starcraft 64 a Ogre Battle 64 (se silnými RPG prvky). Ve 3D plošinovkách nesmíme ještě zapomenout na Rayman 2 a Donkey Kong 64. Naposledy je nutno připomenout konverzi PC titulů, které se na této platformě prezentují v mnohem lepším světle než na konkurenční PSX. Shadowman, Rainbow Six či World Is Not Enough sice nedosahují kvalit výše uvedených her, ale svou hodnotu stále mají.
Odtud už můžeme plynule přejít k titulům připravovaným, kde je velké očekávání od další PC předělávky Indiana Jones and Infernal Machine. V oblasti akčních adventur je však bezkonkurenčně největším tahákem připravovaný Dinosaur Planet – od britského Rare. Akčně adventurní schéma má být zachováno i u MegaMan 64 či Paper Mario, který však již spíše inklinuje k RPG. A právě RPG příznivci uvítají nečekaný přírůstek do jinak chudé RPG rodiny v podobě Eternal Darkness a Aidyn Chronicles: First Mage. V akční sféře doufejme zaujme Sin and Punishment, letecká arkáda Episode I : Battle of Naboo a boxerská vložka Ready2Rumble 2 jsou příjemným završením očekávání, vkládaných do začátku roku 2001. Nicméně přes proklamovaná pozitiva nedávám v souboji herních gigantů Nintendu velkou naději. Souboj o prvenství pravděpodobně svedou Sony a Microsoft. Ale třeba se pletu …

ramza





FUTURE 01.-03. 2001

Aidyn Chronicles: The First Mage (THQ)
Banjo-Tooie (Nintendo)
Dinosaur Planet (Nintendo)
Donald Duck: Quack Attack (UbiSoft)
F-1 Racing Championchip (UbiSoft)
Kirby 64: The Crystal Shards (Nintendo)
Looney Tunes: Duck Dodgers starring Daffy Duck (Infogrames)
Mickey's Speedway USA (Nintendo)
Scooby-Doo (THQ)
Star Wars Episode 1: Battle for Naboo (Nintendo)
The Legend of Zelda - Majora's Mask (Nintendo)
The World is Not Enough (Electronic Arts)
Rush 2049 (Midway)
Tom & Jerry in Fists of Furry (UbiSoft)
Power Ranger's: Lightspeed Rescue (THQ)

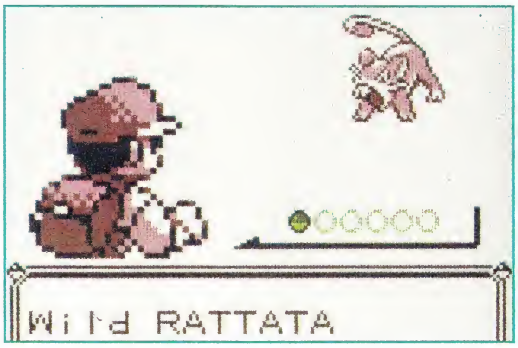
EUROCHART 2000

Zelda: Ocarina of the Time

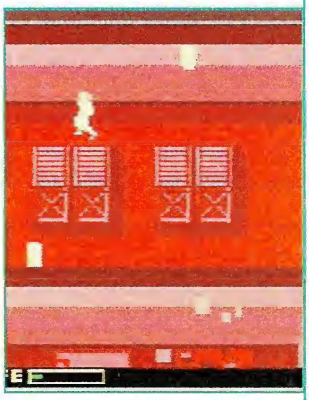
Donkey Kong 64

Pokémon Stadium

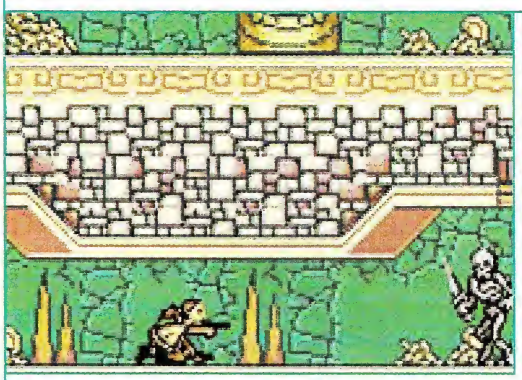
Super Smash
Mario Party
Banjoo Kazooie
Perfect Dark
Turok 2: Seed of Evil
Star Wars - Epizode I Racer
Jet Force Gemini

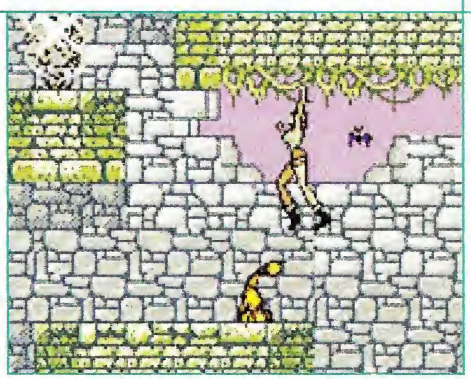


Pokémon



Jednoznačně hit roku. A co je nejlepší, vloni dostali pokémoni povolení k pobytu i v ČR a SR. Prima. Satoshi Tajiri, autor pokémoní série, může blahořečit svou zálibu ve sbírání brouků. Právě broučcí život byl totiž předobrazem života Pokémů. A stačilo jen přidat něco pohádkových kouzel, roztomilé mimiky a podobných nezbytných ingrediencí a bylo to tu. Ne že by Jan Karafiát a jeho „české" pojetí broučků bylo horší, ale světový fenomén z něho nikdy nebude. Červená, modrá a žlutá série uchvátily svět od Japonska po Aljašku. A na cestě do Evropy je už série Stříbrná a Zlatá - ta ti dá teprve zabrat. Chycené Pokémony můžeš pářit a vychovávat tak vlastně nové druhy. Přibude třetí vývojový stupeň. A za největší vychytávku považuju ďábelskou past na rodiče a kantory: v nové hře totiž běží reálný čas a nové druhy Pokémonů mají (hle, zase ti broučci...) i své časové limity. Prostě a jednoduše: jsou tu tací, kteří se vyskytují pouze kolem půlnoci, jiní zas před svítáním, další vegetí jen v poledne, jiní vylézají až se setměním - nikdy jindy je nechytíš. Uáááá, už se těším...





Rok Pokémonů

Orientální symbolice patrně k hadovi, koni a jiné havěti přibyl vloni navždy zcela nový pojem. Pokémon je jednoznačně určující veličinou roku 2000, a to dokonce s takovým přesahem, že se z dříve poměrně nevýrazné handheldové platformy GamyBoy vyhoupl až na pozici celosvětového fenoménu. Ano, Pokémon je pojem, znamenající v jistém ohledu totéž co Madonna, Britney Jeau Spears, Michalel Jordan či Mario Lemieux. Nebo spíš víc.

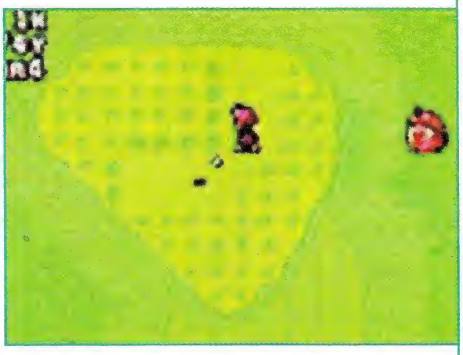
Ještě před rokem a půl, když se v agenturních zprávách objevila jedna, připisující náhlé záchvaty několika desítek malých japonských dětí náruživému sledování jakéhosi seriálu Pokémon (v jehož jistém díle se údajně podle jednoho z japonských lékařů objevily agresivní mikrosekundové záblesky, vyvolávající cosi podobného epilepsii), nikdo v Evropě tomu nevěnoval pozornost. Když se ale v listopadu sedmiletá turecká holčička spolu se svým čtyřletým bratrem pokusili vyzkoušet skokem z balkónu, zda umějí létat stejně jako jejich milovaní Pokémoni, dostala se ta zpráva na titulní stránky předních zpravodajských listů. Jistě, své sehrála i následná opatření: denní zákaz jakéhokoliv vysílání pro nejmenovanou televizní stanici a stažení celého seriálu. Více než pokrytecká reakce, není-liž pravda... V Americe zase proběhl soudní proces, v němž rozlícení rodiče žalovali vydavatele hracích výměnných karet, že agresivní politikou tahají z jejich ratolestí nesmyslné peníze. Desetileté děti, které mají problémy s násobilkou, vám klidně vyjmenují všech 151 miloučkých příšerek, ty zdatnější přidají i míry a váhy, a bez mrknutí oka je z liber a stop přepočítají ještě na centimetry a kilogramy. Takový je svět v době Pokémonů... Nic víc není třeba dodávat.

Malá konzolka GameBoy se stala díky Pokémonům fenoménem. Uvidíme, jak se v tomto roce povede inovovanému bratříčkovi GameBoy Advance. Uvidíme, jak se povede Pokémonům. Nic většího a zajímavějšího na platformě handheldů tenhle rok nepřinese. První zprávy z Ameriky hovoří o tom, že nová edice Pokémon Silver a Pokémon Gold sklízí ještě větší úspěchy, než ty tři první. Jak je vůbec možné, že v principu primitivní a graficky nezakrytě zastaralá hra je úspěšnější než supermoderní eposy? Stará pravda ukázala svou sílu: hravost a hratelnost Pokémonů totiž - jistě i díky jednoduchosti a milé, fantazii provokující, leč neselankovité „dětskosti" - převyšuje v podstatě vše, co tu dosud bylo. A odráží se to i ve velkém byznysu - merchandisingové licence na Pokémony jsou tím nejdražším, co je v tuto dobu k mání.

pgk

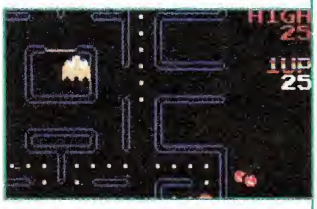
Tomb Raider, Zelda a ti druzí...

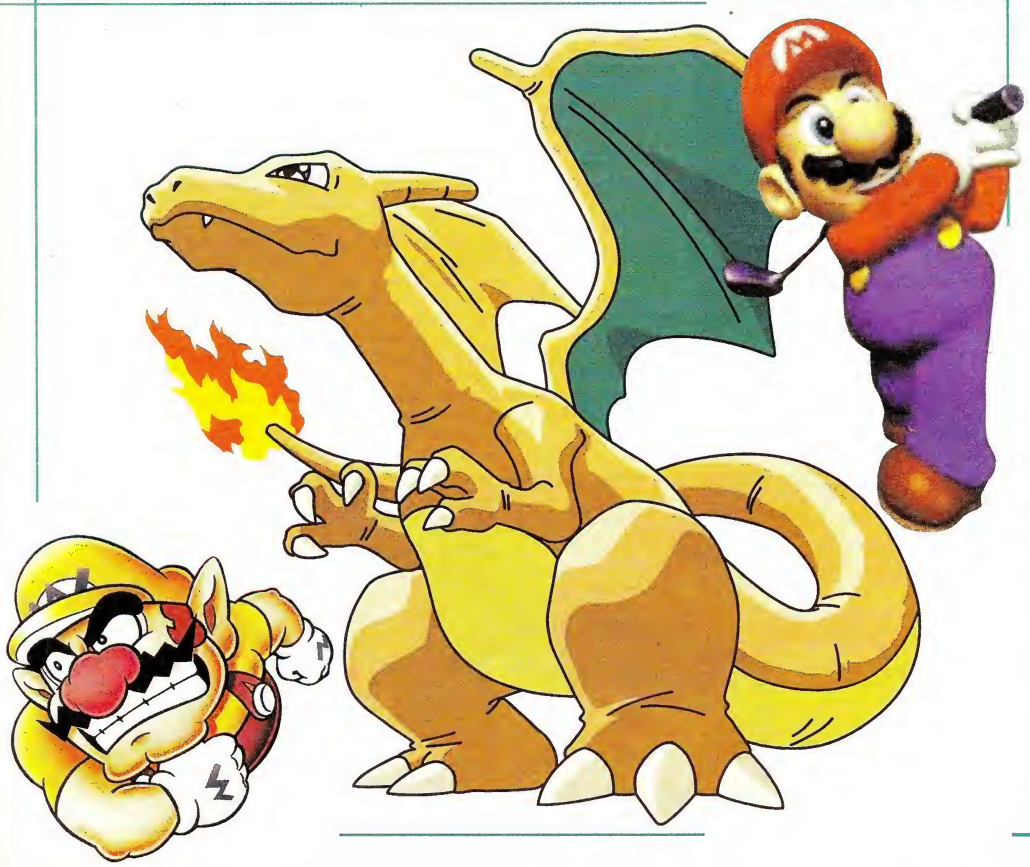
Jiný fenomén virtuálního světa, nebojácná Lara Croft, zakončila svou pouť napříč platformami v loňském roce právě na handheldu GBC. V designu to trochu připomíná první díl Prince of Persia, ale ono to o moc jiné ani být nemůže - na možnosti hardwaru je to celkem povedený převod z 3D akce na plošinovku. Ostatně, podobně tomu bylo s Raymanem, nepletu-li se. Jak se ukazuje, možnosti konzolí do ruky jsou neomezené. Což už léta dosvědčuje i Zelda, před Pokémony ještě nepřekonaný titul. A nově třeba Turok. Vedle tak klasických věciček, jako jsou šachy a jiné deskové hry, vedle primitvních, ale leckdy zábavných sportovních her (formule tu fakt mají i pitstopy a v NHL či FIFA střílíš góly skoro stejně těžce, jako na monitoru klasického PC) se na cesty už můžeš vyzbrojit i lepou vykrádačkou hrobů. Konečně, proč ne. Svět dobrodružství a virtuálních hrdinů je nekonečný. Za dva tři roky už nás to ani nepřekvapí. Nové díly si stáhneš z nintendovského serveru mobilem a na jeho extrémně kvalitním barevném displeji si je taky zahraješ. Svět se ti totiž fakt vejde do dlaně. Alespoň ten digitální...



Mario, Luigi... a golf

Ve světě postaviček oblíbené japonské konzolky do ruky se velké oblibě těší Mario a jeho parta. Vůbec strategie Nintenda držet oblíbené herní hrdiny v mnoha hrách je sympatická, zvláště proto, že nejde ani v nejmenším o bezduché panáky, ale o osobnosti s ksichtem (no prostě se to jinak říct nedá, no, slabší povahy prominou, ano???), které si oblíbí zkrátka každý. Série her, v jejichž názvu se objevuje právě Mario, je dlouhá a nekonečná. Golf k ní bezesporu patří právem. Totiž, když je někde Mario, je to záruka, že nepůjde o obyčejný golf, ale spíše ten druhý, neobyčejný. Ne vždy je nejdůležitější najít míček v jamce - golf má podle Nintenda mnoho tváří, jedna je zábavnější než druhá. A to jsem odchytil zprávu, že se na GBC chystá i Mario Tennis. Umírám touhou...





FUTURE 01.-03. 2001

Alone in the Dark: The New Nightmare
Infogrames

Dark Angel: Anna`s Quest
Metro 3D

Dark Beast
Konami

Disney`s Goofy
Nintendo

Flying Dragon
Natsume

Golden Goal
Take 2

Jazz Jackrabbit
Infogrames

Legend of the River King 2
Natsume

The Legend of Zelda: Mystical Seed of Power
Nintendo

Lego Racers
Lego

Ninja
Metro 3D

Pokémon Silver&Gold Ed.
Nintendo

Porky Pig
Sunsoft

Road Runner
Sunsoft

San Francisco Rush 2049
Midway

The Simpsons
THQ

Space Station: Silicon Walley
Take 2

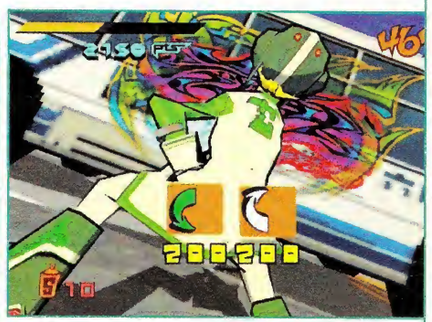
EUROCHART 2000

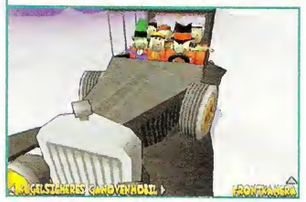
Pokémon

Zelda IV

Harvest Moon

1. *Dragon Quest Monsters*
2. *Super Mario Land*
3. *Warioland II*
4. *Super Mario Bros*
5. *Turok 2*
6. *Worms Armageddon*
7. *Tetris DX*





27. listopadu 1998 má DC premiéru na japonském trhu, 9. září 1999 v Americe a cca o dva měsíce později také v Čechách. Jelikož však u nás Sega nemá obchodní zastoupení, zůstává distribuce a prodej jen na lokálních obchodnících, kteří se hlavně zpočátku, kdy byl katastrofální nedostatek hardware, pěkně zapotili. A jak lze zhodnotit uplynulý rok, rok 2000, poslední rok milénia, z hlediska úspěšnosti DC na našem trhu?

Především je nutno zmínit skutečnost, že DC se zprvu ujal hlavně u majitelů a příznivců N64, kteří byli ochotni akceptovat jeho prvotní vysokou cenu jakož i cenu software, v neposlední řadě i nedostatek her. Pro DC je však nyní na trhu již poměrně velké množství zajímavých titulů. Řada opravdu kvalitních, ty špičkové pak určitě se srovnatelným grafickým zpracováním s konkurenčním PS2. Jenomže pokud máme chápat DC jako konzolu nové generace, nabízený software vyjma úchvatné grafiky nenabízí kýžený pokrok kupředu, téměř žádné revoluční prvky a mechanismy. Navíc se zde nedočkáme ani kvalitního žánrového rozrůznění, dominuje zde hlavně arkádové pojetí a ony slibované PC předělávky, které měly být díky podobné architektuře DC snadným programátorským počinem, se smrskly na několik nevydařených projektů (př. **Omikron**, **Urban Chaos**, **Kiss Psycho Circus** apod.). Nedostupnost komplexnějších titulů jdoucích do větší hloubky, které by tak uspokojily i náročné hráče, se jeví jako obrovská chyba a hrubý nedostatek! Udělejme si nyní krátké resumé, co nám z herního pohledu zatím tato konzola může poskytnout.

Nejbohatší nabídka je v oblasti závodních her a jejich mutací (jako **Wacky Races** nebo **Walt Disney Magical Tour**). **Sega GT**, **F-355 Challenge**, **Metroplis Street Racer** či originální **Crazy Taxi** zcela jistě uspokojí poptávku i náročnějšího příznivce automobilových závodů. Navíc už je venku další pokračování **Sega Rally** (jeden z pilotních produktů DC, jemuž však mnozí vyčítali malou délku a problémy s plynulostí) a chystá se též dvojka Crazy Taxi. Ze sportovních her nesmí chybět ve výčtu jedinečná **Tony Hawks Pro Skater 2** či podobně koncipované **Jet Grind Radio** s původně kreslenými postavami sprejerů, graficky skvělý **Virtua Tennis** či podzimní vlna klasiky u každoročně vylepšovaných **NBA** a **NHL**!

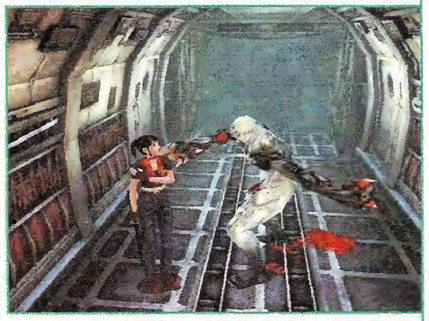
V oblasti akčních adventur tu je **Soul Reaver**, **MDK2**, **Ecco the Dolphin** a v neposlední řadě **Resident Evil: Code Veronica**, jenž způsobil v řadách svých fans opravdové nadšení. Jelikož se vlastníci Saturnu mohli na svém stroji seznámit toliko s prvním dílem Resident Evil série (a to ještě s velkým zpožděním po PSX verzi), přichystala Sega ve spolupráci s Capcomem velké překvapení v podobě vydání druhého a třetího dílu RE na DC – samozřejmě v řádně vyžehlené grafice.

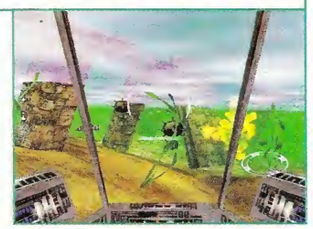
Dále lze s úspěchem upozornit na hopsačku **Rayman 2**, RPG **Skies of Arcadia**, bojovky **Dead or Alive 2** či **Power Stone 2** a s ohledem na datum sepsání tohoto článku pak můžeme jen odhadnout předvánoční vydání dalších hitovek jako graficky fantastické adventury Shenmue, vynikající doomovky **Quake III Arena**, hororového **Evil Dead** či velice očekávaného (nejlepší akční hra roku 1998 na PC) **Half-life!** Nicméně právě v případě Half-life jsou poslední známé ohlasy poněkud rozpačité a jenom tak dokreslují celkový dojem o PC konverzích, jež ze záhadného důvodu na DC ztrácí na kvalitě, tu více, tu méně. Připočteme-li k této náladě zrušení některých slibných projektů (např. **Baldurs Gate**) a ztrátu zájmu jednotlivých firem o vyvíjení her na platformu DC, neboť zde údajně kvalita hry neodpovídá její následné prodejnosti, zjistíme, že DC má nečekané problémy už v době, kdy válka konzol sotva začíná.

Pozitivním rysem u DC je pád cen a to jak hardware, tak software. Pročež se dnes některé neznačkové příslušenství dá sehnat opravdu levně a přitom ve srovnatelné kvalitě! Dramatické snížení prodejní částky DC přivedlo evropské obchody na zajímavý nápad - jako přímou konkurenci pro PS2 přichystali velice interesantní nabídku, ve které odprodají konzolu DC spolu s vybraným DVD přehrávačem za cenu celkově nižší, než je u právě vydaného PS2. V případě DVD se sice v minulosti proslýchalo, že pro DC bude nahrazena jeho specifická mechanika na 1GB média nějakým DVD čtecím zařízením, ale podle všeho to byla jen fáma. Nicméně některé průzkumy ukázaly, že hráčům je opravdu srdečně jedno, jaké nadstandardní funkce jejich konzola má, hlavně, když se na ní bude vyvíjet dostatečné množství kvalitních titulů. Možná, že právě touto cestou chce jít GameCube, připravovaný supervýkonný herní stroj od firmy Nintendo, jenž má stejně jako DC velice specifický typ médií (jako ochrana proti pirátům – u DC to však stejně nepomohlo).

Jaká že je tedy vlastně budoucnost Segy? Obvyklým počinem je a bude stálý vývoj nových či vylepšených periferií, ale další typ paměťové karty (kapacitně 4x větší než VMS) se firmě Sega trochu nepovedl - je totiž nekompatibilní s některými hrami. Zajímavostí může být připravovaný Zip-drive, což má být něco na způsob harddisku! Netrpělivě se očekává emulátor pro PSX hry (spouštění ve znatelně vylepšené kvalitě), emulátor na přehrávání formátu MPE3 a samozřejmě další masivní podpora internetu, jehož opravdovou zatěžkávací zkouškou má být titul **Phantasy Star Online**, kultovní RPG hit pamatující slavnější minulost Segy! Každému je však známo, že s palovým Dreamcastem se na síť nedostaneme. Ale v dnešní době už není tato skutečnost na závadu. Je tu totiž speciální software, který vám umožní i v případě palového DC připojení na internet, a jestliže zrovna nemáte výrazné finanční problémy, pak tento fakt zcela jistě oceníte kladně.

Sega si je rozhodně vědoma narůstajícího propastného výkonnostního rozdílu mezi novou vlnou přicházejících konzol a možná také proto se nebrání přípravě her na jiné platformy. Třebaže její předchozí podobná snaha na PC žádné velké pozitivum nepřinesla, je to přese všechno možná jediný způsob, jak tato společnost dokáže zůstat ve hře! Pakliže se však potvrdí šokující informace ohledně vývoje speciální karty, pomocí které mají být do budoucna DC hry hratelné kupř. na DVD přehrávačích (?!), může to pro Segu znamenat mnohé – třebas i dramatický obrat k lepším zítřkům!





ramza

SEGA dreamcast

Po letech nesmlouvavého soupeření mezi japonskými herními firmami Nintendo a Sega vstupuje na videoherní trh roku 1995 zcela neočekávaně konzola PSX, která oběma uvedeným konkurentům totálně vypálí rybník. Třebaže s příchodem 32-bitového PSX již na herní scéně fungoval stejně výkonný stroj od Segy jménem Saturn, Playstation se brzy stává celosvětovým fenoménem. Sega však ke ztrátě výsostného postavení přispěla velkou měrou sama a to velice špatnou cenovou a obchodní politikou (navíc v minulosti mnoho času ztratila zbytečnými snahami o upgradování svého 16-bitového systému, kterážto vedly k roztříštění trhu, nabízejícímu pro jednotlivé nadstavby vzájemně nekompatibilní hry za hříšně vysoké peníze). A tak se brzy, tedy vyjma rodného Japonska, přestává Saturn podporovat a Sega začíná věnovat nebývalé úsilí vývoji nové a výkonnější platformy, jež by dokázala být pro PSX důstojným konkurentem. V roce 1997 pronikají na veřejnost první informace o připravované konzole, která má nést název Dural, potom Black Belt, Katana a nakonec z toho byl Dreamcast. 21. května 1998 byl Dreamcast oficiálně představen a třebaže můžeme říci, že se ve své podstatě jedná o 128-bitový systém, tento údaj (zejména v kontextu s charakteristikou PSX jako 32-bitového stroje) jeho skutečný výkon a kapacitu neodhalí. Na druhé straně musíme brát s rezervou obvyklé marketingové nadsázky, které neváhaly DC charakterizovat dokonce takovými superlativy jako 15x výkonnější než PSX či 4x silnější než Pentium II 266! Operační systém na bázi Windows měl pro systém zajistit snadnou konverzi PC titulů, zabudovaný modem pak možnost surfování a hlavně hraní k tomu určených her po internetu. Navrch ještě obvyklá kupa připravovaných periferií počínaje rybářským prutem přes různá vylepšení ve formě cheatovací catridge po klávesnici a myš – posledně uvedené dva komponenty by v současnosti měly být i na našem trhu. Zvláštností pak je VMS, což je speciální paměťová karta pro DC s LCD displejem, fungující trochu na způsob PocketStation (přídavné zařízení pro PSX, jenž nikdy neopustilo břehy Japonska)! V krátkosti by se dalo VMS představit tak, že vyjma obvyklých funkcí jako jednoduché grafické zobrazení uložené pozice, kalendáře či času, může sloužit samo o sobě k přehrávání různých miniher! No, a pak že je rovnoprávnost.

Age of Empires 2
(Konami)

Alone in the Dark 4
(Infogrames)

Heroes of Might and Magic 3
(Ubisoft)

Legend of the Blademasters
(Ripcord)

Mat Hoffmans Pro BMX
(Activision)

Messiah
(Shiny)

Prince of Persia 3D
(Mattel)

Ready 2 Rumble Round 2
(Midway)

Rogue Spear
(Majesco)

Soldier of Fortune
(Crave)

Sonic Adventure 2
(Sega)

Speed Devils 2
(Ubisoft)

StarLancer
(Crave)

Star Wars Episode I: Jedi Power Battles
(LucasArts)

Swat 3
(Sierra)

System Shock 2
(Vatical)

Unreal Tournament
(Infogrames)

EUROCHART 2000

Soul Calibur

Sonic Adventure

Crazy Taxi

1. *Resident Evil: CodeVeronica*
2. *Sega Rally 2*
3. *Ready 2 Rumble Boxing*
4. *Virtua Fighter*
5. *Tomb Raider IV*
6. *Dead or Alive*
7. *MDK 2*

TOMB RAIDER

EXTRA

Není to zase až tak dávno, co se po světě začala prohánět obrýlená, přitažlivá slečna, která si podmanila nejedno mužské srdce. A vlastně by na tom nebylo nic divného - kdyby ovšem ta slečna nebyla, s prominutím, neskutečná. V tuto chvíli je na světě již pátý regulérní díl série Tomb Raider. Vše o něm přinášíme zde.

Lara lCroft je bezesporu fenoménem virtuálního světa. Vždyť kolika podobami prošla - první komiksové ztvárnění Lary přišlo už v roce 1997. Lara Croft se dává dohromady s jednou z nejznámějších komiksových hrdinek současnosti - Witchblade - a rukou společnou pak musejí zastavit démona v ulicích New Yorku. Po prvním kresleném úspěchu jsme se dočkali i dalších, ale v roce 1999 se Lara radikálně osamostatňuje, neboť začíná s vlastní Tomb Raider komiksovou sérií! Vedle toho jsme mohli Laru Croft často shlédnout nebo o ní číst v různých magazínech, nemluvě o specializovaných počítačových časopisech. Tak mohla být kupř. v roce 1997 spatřena na obálce prestižního britského módního časopisu The Face; uvnitř tohoto periodika pak najdeme osmistránkové interview s tvůrcem Lary – Toby Gardem, navrch pak něco zajímavých obrázků Lary v neméně zajímavých oblecích! V květnu roku 1999 byli zase „fans" potěšeni vydáním časopisu MAD, v němž se na čtyřech stránkách dozvěděli souhrnné informace o životě naší sličné archeoložky. Naproti tomu titulní kreace Nell McAndrew v časopisu Playboy z roku 1999 je trochu z jiného soudku, neboť tato bývalá představitelka (druhá v pořadí) Lary Croft se na zdejším fotoalbu prezentuje ve velmi nedostatečném odění, což způsobilo jisté rozpaky a u představitelů Eidosu velkou nevoli.

Vedle tiskového zpracování bylo na trh uvedeno také něco hudebních CD, které má vesměs na svědomí možná mediálně nejznámější představitelka Lary - Rhona Mitra. Nicméně k případnému překvapení všech nechybí ani dvoualbum různých hudebníků, vzdávajících hold Miss Croft (vydáno bylo pouze v Německu) a na seznamu skupin tu najdeme třeba Depeche Mode či Faith No More! První „filmové" zpracování Lary se datuje do roku 1997. Tehdy vychází na videokazetě internetového časopisu VideoGameSpot oficiální návod k Tomb Raider II a jeho autoři v praxi předvádějí všechny vychytávky tohoto titulu, tajné lokace, atd. Ale dosti šprýmů, neb je před námi skutečné přetvoření herního námětu do filmové podoby: pod režijním dohledem G. Westa (např. Con Air s Nicolasem Cagem v hl.roli) se připravuje velmi očekávaný film (v roce 2001 má přijít do kin) na motivy Tomb Raidera a hlavní představitelku zde ztvárňuje kontroverzní herečka Angelina Jolie (držitelka Oscara). Soustředíme-li se na modelky, jež se živily jako modely počítačové Lary, najdeme tu co rok to jinou reprezentantku. 1996 Nathalie Cook, 1997 Rhona Mitra (první oficiální představitelka), 1998 Nell McAndrew, 1999 Lara Weller, 2000 Lucy Clarkson – nejmladší, teprve 17-ti letá dívčina. A to není řeč o různých obměnách Lary podle gusta jejích lokálních příznivců, z nichž můžeme uvést kupř. francouzskou modelku Vanessu Demouy. A skutečná, resp. ta počítačová Lara Croft? Narodila se 14.2. 1967 v aristokratické rodině lorda Henshingly Crofta. Po vystudování wimbledonské střední školy pro dívky se její rodiče rozhodli, že ve svých 16 letech rozšíří své vzdělání studiem na prominentní internátní škole. Jednoho dne však Lara náhodně spatří obálku National Geographic se známým jménem – je jím uznávaný archeolog profesor Werner Von Croy. Tento moment má rozhodující vliv na její další osud. Když se totiž Von Croy chystá na archeologickou cestu napříč Asií, přemluví Lara své *rodiče, zda-li by se* této cesty nemohla účastnit s ním. Von Croy, který za vyhrazení místa v expedici pro tehdy sedmnáctiletou Laru získá nezanedbatelný finanční kapitál, se tak v prologu čtvrtého dílu (Last Revelation) stává jejím tutorem, ale ne nadlouho. V cílovém místě – Kambodži, se stane v podzemní lokaci obětí pasti a Lara samotná jen tak tak unikne z míst, která jsou vzápětí zasypána kamením a pískem. O čtyři roky později uteče Lara hrobníkovi z lopaty podruhé a nikoliv naposled. V 21 letech je přímým účastníkem leteckého neštěstí - letadla, v němž se Lara navrací z výletu na lyžích domů, se zřítí v Himalájích a ona samojediná vyvázne. Dokáže přežít v divočině odkázaná jen sama na sebe a po dlouhých dvou týdnech dorazí do vesnice Tokakeriby, kde je definitivně zachráněna. Její život se však touto další zkušeností dramaticky mění.

Pobyt mezi britskou smetánkou jí začíná připadat poněkud klaustrofobický a tak se

Hlavní představitelky
Lary Croft

vanessa demouy

lara weller

lucy clarkson

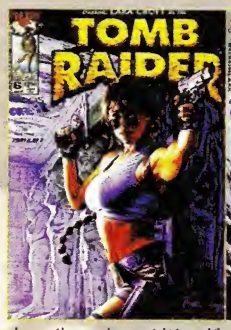
nell mcandrew

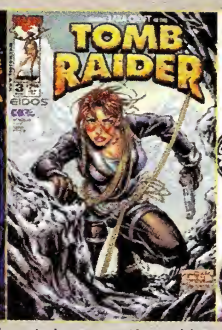
rhona mitra

natalie cook

vrhne do cestování po světě. Nutno podotknout, že její rodina se k ní přestane hlásit. Ve 29 letech publikuje na základě svých dobrodružných expedicí několik knih, v nichž se zmiňuje o pozůstatcích starobylých civilizacích. Tehdy ji kontaktuje Jacqueline Natla a Lara je najata, aby nalezla mocný artefakt – Scion - z bájné Atlantidy. Velmi brzy však zjišťuje, že je současně s ní ve hře francouzský dobrodruh Pierre, který se jí stane trnem v patě (to je ten chasník, který se na určitých místech hry nenadále objevuje, nejde zastřelit a pak se z lokace vypaří kouzlem hodným samotného Copperfielda). Kdo je vlastně Natla? Je to jediná přeživší příslušnice záhadné civilizace Atlantidanů, a to ještě nikoli jen tak ledajaká! Byla jedním ze tří jejích legendárních panovníků. V dávno zapomenutých dobách však zneužila ohromující síly Scionu pro vytvoření nové, hybridní generace života. Za toto porušení řádu byla Tihocanem a Qualopecem, zbývajícími členy Triumvirátu, odsouzena a tvrdě potrestána. Leč zapečetěný kontejner, ve kterém byla zmražena k věčnému spánku, byl díky jaderným testům, prováděným v Mexiku Spojenými Státy, vykopán ze země a otevřen. A zatímco Atlantida po dopadu nebeského tělesa zmizela téměř úplně z povrchu země (mimochodem, některé teorie hovoří o možnosti, že místem výskytu Atlantidy je dnešní zamrzlý kontinent Antarktida) a její panovníci našli smrt v dalekých končinách mimo svůj původní domov, Natla se vrací a chce Scion pro dokončení své původní myšlenky a díla. Vytvoření nové rasy, silnější a pokročilejší. Přes Peru a Egypt se Lara dostává k pyramidě Atlantidy, která jako jediná zůstala ze zlatého města legendárního světa. A zde je celá story 15 fantastických úrovní dopovězena. Lara Crof musí v samotném závěru vybojovat rozhodující střet se šílenou Natlou a po jejím zničení ve spěchu opustit malý ostrov, poslední část pevniny nazývané Atlantida, který však končí svou existenci ve smrtelném výbuchu díky uvolněné energii přerušeného experimentu. Píše se rok 1996 a doslova jako meteor na videoherním nebi se objevuje první Tomb Raider; získal ocenění Hra měsíce a zejména pak Hra roku 1996! Do té doby nevídané zpracování 3D světa s inteligentními kamerami, vzrušujícím hudebním doprovodem, nesmírně zajímavým herním námětem a mechanismy oslovil velkou měrou většinu herní obce. Mezi největší klady patřila do té doby nevídaná škála pohybových možností sympatické hlavní hrdinky, přitažlivá skladba a architektura jednotlivých levelů a hudební soundtrack, který je skutečně mistrovský. Popularita Lary brzy narůstá obrovských rozměrů a nevyhne se žádným kruhům. Např. současný fotbalový brankář Aston Villy David James, který v oné době chytal za FC Liverpool, omlouval své tehdejší špatné výkony, neboť byl údajně zcela fascinován hraním Tomb Raidera. Tímto si i já dovolím vzdát hold prvnímu dílu, jakožto nejlepšímu v sérii a jednomu z nejrevolučnějších titulů na PSX.

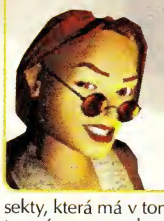
A tak zákonitě musí přijít Tomb Raider II. Je rok 1997 a nový příběh, příběh o Xianově dýce („xian" je čínské synonymum pro démona). Jestliže tuto starobylou zbraň vnoříte





do svého srdce, získáte díky ní ohromující dračí sílu. Po mocném artefaktu dávného čínského tyranského císaře, jehož svrhli tibetští mniši, začínají nezávisle na sobě pátrat tři skupiny. Mezi nimi je také Lara Croft a Fiama Nera, fanatický kult uctívající mýtickou sílu dýky, v jehož čele je muž jménem Marco Bartoli. Tvé dobrodružství začíná u Velké čínské zdi, kam se vypraví na základě dopisu, v němž je popsáno vyvraždění skupiny archeologů, pátrajících ve zdejších vykopávkách. Mezi nimi je také bývalý učitel Lary, profesor Pollard. Po stopách lídra tajemné

dotazník L.C.



jméno:	*Lara Croft*
národnost:	*britská*
datum narození:	*14. února 1968*
místo narození:	*Wimbledon*
výška:	*175 cm*
váha:	*58 kg*
stav:	*svobodná*
vzdělání:	*vysokoškolské*
krevní skupina:	*AB-*
barva vlasů:	*hnědá*
barva očí:	*hnědá*
osobní kouzlo:	*jakákoliv zbraň v ruce*
nejoblíbenější zbraň:	*pistole ráže 9mm*
zajímavosti:	*poslouchá klasickou hudbu a U2*
	nemá ráda kolektivní sporty
	miluje fazole a toasty
	jezdí na motocyklu Norton Streetfighter
	píše cestopisy

sekty, která má v tomto brutálním aktu své prsty, se dostaneš do jeho tajné skrýše v Benátkách, kde tě vyjma originálního hudebního doprovodu (hudební stránka však jinak zůstala jen u alternování dřívějších samplů) nečeká nic příjemného. Cesta vede dál, k vraku lodi Maria Doria, kde se, byť nakrátko, setkáš s mnichem, který má další nápovědu k rozpletení příběhu. Otec Marca Bartoliho – Gianni, získal před svou smrtí předmět nazývaný Seraph. Seraph otevírá zapovězený přístup do podzemního Ledového paláce v tajemném tibet-

ském chrámu Barkhong. Gianni Bartoli však zahynul za podivných okolností, když se zaoceánský parník Maria Doria, na jehož palubě byl, potopil i se Seraphem do moře (jak se dozvíme, ztroskotání lodi nebylo vůbec dílo náhody, ale cílený útok otce tohoto tibetského mnicha)! Lara pak z hlubin oceánu vydoluje Seraph před nosem Bartoliho pohůnků a posléze s ním zamíří do Tibetu, aby ověřila pravdivost legendy. V podzemních jeskyních tibetského kláštera pak porazí Strážce Talionu, čímž získá Talion - jediný klíč, kterým lze otevřít Xianův chrám, ukrývající mýtickou dýku Xiana. Ale při následném prostupu Xianovým chrámem jsou Bartoliho muži v jejích stopách rychlejší! Všechno zde nakonec končí při přímé konfrontaci s Marco Bartolim, který se ve finále díky dýce přemění v obrovité dračí monstrum. Není mu to stejně nic platné, Lara ho i tak přemůže a dýku Xiana si jako trofej, byť ve velkém spěchu, odnáší směrem ke svému domovu! Jenomže tím příběh překvapivě nekončí, neboť Fiama Nera se o svou modlu v podobě magické zbraně přijde utkat v nečekané a o to působivější úrovni, kdy se její muži dostanou do tvé nejtěsnější blízkosti. O to hůř, že máme hlavní hrdinku už v noční košili a vyzbrojenou pouze brokovnicí! Ale na nějaké lechtivé pokoukání není místo ani při závěrečném sprchování, kde si chudák holka jistě zaslouží trochu toho soukromí.

Přichází závěr roku 1998 a s ním opětovný vánoční dárek v podobě dalšího Tomb Raidera. Třetí pokračování bylo asi nejhorším dílem v celé sérii a na tomto faktu nic nezmění ani příběh, začínající před milióny lety, kdy dopadl na naši planetu meteorit. Přesunem do současnosti se střetneme se skupinou badatelů RX Tech, která na Antarktidě - místě zmiňovaného střetu meteoritu se zemí (nezapomeň na přesun kontinentů, neboť Antarktida se kdysi dávno nacházela v teplejším podnebném pásu), provádí průzkum oblasti dopadu. Vzorky hornin tu poukazují na výskyt neznámého materiálu, který má schopnost násobit a měnit důležité genové vzorce žijících organismů. V této části se pak náhodně po-

daří nalézt pohřbené tělo námořníka, co byl členem expedice Charlese Darwina na lodi The Beagle (lovecký pes). A spolu s tělem tu je deník, který motivuje vědce k hlubšímu zájmu o jistá místa na mapě světa. Jako třeba Indie. Mezi tyto vědce patří také doktor Willard, který se po řece Ganze vypraví k indickému chrámu bohyně Kali. Zde se střetne s Larou, jež tu musela čelit šílenému muži obdařenému zvláštními magickými schopnostmi a teprve po jeho poražení získala cenný Infada artefakt. Willard ji poskytne zajímavé informace a hlavně se dohodnou na spolupráci. Kdysi dávno totiž přišli ke kráteru po meteoritu první lidé, Polynésané. Ze zbytků nebeského tělesa pak vyřezali čtyři artefakty, které pro jejich podivnou sílu začali uctívat. Jenomže po letech byli nuceni ve strachu uprchnout. O mnoho staletí později sem našla cestu skupina námořníků ze zmiňované Darwinovy expedice. Při průzkumu kráteru byli napadeni hrozivě vyhlížejícím predátorem a v panice prchli pryč. Odnesli si však všechny čtyři artefakty, jež zůstaly po jejich smrti na místech jejich posledního odpočinku. Těmito místy byly právě Indie, pak jižní Pacifik, Nevada a Londýn. A tak se Lara, mající již první z těchto Willardem velice žádaných předmětů, vydává na strastiplnou cestu po světě. A třebaže v Anglii opětovně střetne osobu disponující netušenými magickými silami (Sophia Leigh), které dávají jasnou odpověď na zhoubný vliv artefaktů, dodrží své slovo a po shromáždění všech těchto nešťastných výtvorů lidské ruky zamíří na Antarktidu. Jenomže z početné skupiny vědců tu nachází jenom mrtvá a zmutovaná těla a Willarda, jenž propadl šílenému opojení z očekávané moci získané z artefaktů, které Laře v dramatické potyčce sebere. Závěrečný střet ve Ztraceném městě Tinnosu, kde se Willard díky silné radiaci a artefaktům přeměňuje na ohavnou pavoukoidní kreaturu, však na oplátku vyzní pro naši archeoložku. Zbývá jen vypůjčení helikoptéry ze zdejší základny a rychlý odlet pryč. Co nejdále!

V roce 1999 se znovu vypravíme do Egypta, který tvoří kompletní kulisu pro zatím poslední díl Tomb Raidera, jenž má podtitul Last Revelation. Laře se zde bezděky podaří osvobodit starodávného boha Zla Setha, když v jeho hrobce získá Amulet boha Horuse, což byla jakási pečeť Sethova uvěznění. Z hieroglyfů amuletu ještě zní varovná slova nejvyššího kněze Semerketha a Lara se již střetává se svým starým známým Jeanem-Yvesem. Jeho zasvěcené rady jsou v tuto chvíli životně důležité, neboť pokud Seth dokáže povstat plně ve své zlobě, zničí celý svět. V nastalém závodě o čas je nutno vyvolat boha slunce Horuse, který již před dávnými věky dokázal Setha pokořit a zbavit jeho síly. K tomu je zapotřebí nalézt Horusův chrám a mít kompletní části Zbroje boha Horuse, Amulet boha Horuse a tabulku s ceremoniálem pro vyvolání tohoto boha Světla! Což bohužel není vše, neboť na scéně se objevuje zmrtvýchvstalý Von Croy s najatými zabijáky, a jelikož nevěří na podobná proroctví, bezohledně se snaží získat všechny uvedené artefakty pro sebe. Z archeologického hlediska se totiž jedná o věci vpravdě historického významu, neboť jsou staršího data než samotná bible. V průběhu hry se mu nejenom podaří ukrást Laře amulet boha Horuse, ale také unese Jeana-Yvese a výměnou za jeho život požaduje zbroj boha Horuse. To by však nebyla Lara, aby si amulet ve vhodný moment elegantně nevzala zpátky a v Citadele pak navrch osvobodí přítele Jeana-Yvese z potupného zajetí. Jen tak mimochodem, na cestě za záchranou svého druha pošlé hrozivě vyhlížející Hydru, vyvolanou z děsivých časů minulosti, do zapomnění. Nově získaná informace od Jeana-Yvese však zní hrůzostrašně. Von Croy není tím, čím se zdá být. Je ovládán Sethem. A čas potemněl. Egypt se jeví jako opravdová výzva tvým schopnostem. Ponuré chrámy plné nesmrtelných Strážců, pastí, pákových mechanismů a hádanek. Ale když ve finále vstoupíš do svatyně boha Horuse a zjistíš, že tvé úsilí vyšlo vniveč a Seth se ujímá vlády, nabízí se otázka, jestli si Lara tentokráte neukousla příliš velké sousto. Jenže tahle slečna je nezdolný protivník. Dokáže uvěznit Setha zapečetěním Dveří (pomocí Amuletu) hrobky, překoná poslední nástrahy této lokace a pospíchá k jejímu východu. Zde čeká Von Croy zbavený svého „prokletí Sethem" a podává ji pomocnou ruku, ale ... pozdě. Chrám se už začíná otřásat a Lara nestihne vyběhnout ven. Její dlouhá a náročná pouť za záchranou lidstva sice došla naplnění, ale ona sama zůstává pohřbena v ruinách této stavby. Amen.

Tipy a rady pro Tomb Raider I :

Pro zkušené veterány to jsou patrně rady na nic, ale pro nováčky tady bude možná leccos zajímavého.

■ ***Rychlé tasení pistolí:*** pokud jsi zavěšený na nějakém okraji (př. vodní nádrže) a potřebuješ co nejrychleji tasit zbraně v okamžiku, kdy se vydrápeš vzhůru, stiskni Select pro vyvolání inventáře. Zde vyber zbraň a potvrď tlačítkem X - nepouštěj ho a když se Lara pomocí směrového kříže postaví na nohy, automaticky vytáhne kvér a začne rovnou střílet.

■ ***Inteligence nepřátel při napadání Lary:*** možná sis povšiml, že mechanismy napadání Lary jejími nepřáteli se vztahují i na její stín. Nebo-li: pokud jsi zavěšený, potencionální nepřítel začne „okusovat" tvůj stín dole. Tohoto momentu pak můžeš lehce využít pro přilákání blízkých oponentů, tak, že se jenom zavěsíš na okraj a zase se vytáhneš. Nutno podotknout, že to v některých případech nefunguje, neboť protivníci se objeví až tehdy, kdy Lara překoná určitý bod při postupu vpřed.

■ ***Gymnastika:*** pokud někde nešťastně visíš a chceš si zpestřit podívání trochou gymnastických prvků, zkus to takhle. Stiskni X + R1 + Směrový kříž nahoru a Lara provede jakousi svíčku na rukách, během které si navíc můžeš okouknout místo, na kterém ses právě ocitnul a hlavně - do okamžiku dotknutí se obou nohou země tě tvůj nepřítel nedokáže zaregistrovat! Podobně lze vyvolat efektní skok do vody po hlavě – šipku : stiskni proto (+ R1 + směrový kříž nahoru.

■ ***Rychlé vytažení se vzhůru:*** jestliže spěcháš k nějakému př. skalnímu útvaru na nějž se chceš vytáhnout, často narazíš do zdi před sebou. Abys předešel této trapné situaci, stiskni a drž X v momentě, kdy dobíháš ke zdi. Lara se plynule zastaví a vyskočí vzhůru, kde se přichytí okraje a přitáhne.

■ Jestliže chceš např. zasadit do určeného místa ve zdi nějaký artefakt či klíč, postav se před takové místo a stiskni tlačítko X.

■ V úrovni Palace Midas jsi už sebral tři cihličky, ale tyto přesto nejdou vsadit do vyznačených otvorů. Najdi proto místnost, ve které jsou nohy velké sochy s nápisem MIDAS a utržená ruka sochy v jejím zápěstí. Právě k této ruce přistup a použij zde všechny tři zmiňované cihly, které se tím pozlatí. To je klíč k postupu dále. Hlavně nevstupuj do otevřené dlaně, jinak zahyneš!

■ ***Souboj s mutantem na začátku poslední úrovně The Great Pyramid:*** protože tento hybridní tvor leccos vydrží, musíš být velice trpělivý. Jinak platí, že po krátké salvě do jeho těla – nesmíš dopustit, aby se k tobě příliš přiblížil - odskočíš mimo desku a přichytíš se jejího okraje. Mutant tě v tento moment přestane vnímat, takže se za chvíli můžeš vytáhnout nahoru a znovu zahájit palbu, protože tvůj oponent má tendenci se opakovaně stahovat k zadní části, tedy dostatečně daleko od tebe. Jestliže dojde k tomu, že se mutant přiblíží velmi blízko a jeho pátravé paťáty tě zraňují v místě, kde jsi momentálně zavěšený, zkus přeručkovat na druhou stranu. Podle zvuku pak poznáš, zda-li se tvůj nepřítel stáhl či nikoliv.

Malý průvodce tím, co tě v TR čeká. Vedle názvu každé úrovně jsou tři čísla - první značí počet obvykle dostupných předmětů, druhé počet tajných místností (poznáš ji podle charakteristického tónu) a třetí číslo je celkový počet nepřátel v úrovni: **Caves : 7/3/14, City of Vilcabamba : 11/3/29, Lost Valley : 16/3/12, Tomb of Qualopec : 7/3/7, St. Francis' Folly : 18/4/21, Colosseum : 14/3/25, Palace Midas : 21/3/42, Cistern : 27/3/27, Tomb of Tihocan : 26/2/16, City of Khamoon : 24/3/14, Obelisk of Khamoon : 24/3/14, Sanctuary of Scion : 24/3/14, Natla's Mines : 26/3/3, Atlantis : 43/3/26, The Great Pyramid : 43/3/26**

TOMB RAIDER II

1 - THE GREAT WALL (secret 3x)

Cestou dej pozor na posuvné kvádry s ostrými bodci a na dva velké ještěry v rokli pod lanovkou.

2 - VENICE (secret 3x)

Hned na začátku najdeš u jednoho za tří zastřelených strážců automatické pistole. Motorový člun nenechávej v podzemních kanálech, budeš ho potřebovat! Řešení minového pole před vraty s hodinami - rozjeď člun proti minám a za jízdy vyskoč do vody tak, aby prázdný člun najel na miny. Pak použij druhý člun. Při rozstřelování oken nestůj těsně u nich.

3 - BARTOLI S HIDEOUT (secret 3x)

V místnosti s křišťálovými lustry jich využij k dalšímu postupu. Najdi detonátor a odpal nálož. Zborcená stěna ukáže další cestu. Ve vodě u chatky s detonačním klíčem najdeš samopaly UZI.

4 - OPERA HOUSE (secret 3x)

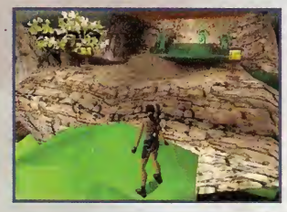
Mezi střepy na podlaze můžeš chodit pomalou chůzí. Pamatuj: ober zastřelené strážce o zásoby. Nalezený „RELAY BOX" slouží k ovládání výtahu.

5 - OFFSHORE RIG (secret 3x)

V animaci byla Lara chycena a bez zbraní zavřena ve skladišti. Své pistole najdeš v hydroplánu, na který se dostaneš po vypnutí vrtulí skokem na jeho pravé křídlo. Při postupu opět získáš automatické pistole a harpunu.

6 - DIVING AREA (secret 3x)

Komora s ohni - stiskni spínač vpravo. Pod poklopem za prvním ohněm seber M16 a rychle do haly.



Znovu přepni spínač, nejprve vpravo a pak vlevo. Vypneš tak oheň, za kterými sebereš počítačovou kartu a pak ti nezbývá, než upalovat rychle do haly. Na konci levelu ti zraněný mnich poskytne informace, důležité pro další cestu.

7 - 40 FATHOMS (secret 3x)

Barely na dně ti jasně ukazují cestu do převráceného vraku lodi. V komoře u ohňů se pomocí pák, které ohně na krátkou dobu vypnou, dostaneš k další ovládací páce za nimi. Ale pozor, času - jak už je to obvyklé - není zrovna nazbyt.

8 - WRECK OF THE MARIA DORIA (secret 3x)

V této úrovni vyhledej 4 klíče „CIRCUID BREAKER", které vypnou ohně a tak se dostaneš dál. Bez klíčů je to nemožné.

9 - LIWING QUARTERS (secret 3x)

Dojdi k ohňům, pak bez obav a hlavně rychle přeručkuj za ně a najdi páku, měnící polohu pístů ve strojovně.

10 - THE DECK (sekret 3x)

Na palubě vraku se řady nepřátel rozšířily o plamenometčíky. Udržuj si od nich uctivou vzdálenost. Odměnou ti na konci levelu bude získaný důležitý artefakt „THE SERAPH" a cesta do Tibetu.

11 - TIBETAN FOTHILLS (secret 3x)

Ovládání sněžného skútru:
křížek = nasednutí, směrové šipky = jízda, směr dopředu + křížek = zrychlení, kostka = sesednutí. Až ukořistíš protivníkův skútr, dej pozor - nezrychluje, ale je zato ozbrojen.

12 - BARKHANG MONASTERY (secret 3x)

Mniši v této části ti velmi pomůžou. Pokud na žádného nevytáhneš zbraně, zabijí tvé nepřátele většinou sami a ty se můžeš věnovat hledání 5 kusů PRAYER WHEELS. Ty ulož do otvorů vlevo za velkou sochou a v otevřeném sále vlož do zlatého kotouče „THE SERAPH".

13 - CATACOMBS OF THE TALION (secret 3x)

V místě, kde na tebe zaútočí 4 opice (zastřel je), natlač kvádr pod mříž a tím zabráníš jejich zavření.

14 - ICE PALACE (secret 3x)

Pro zlatého draka si dojdi po rovné neviditelné lávce, natažené mezi vchodem a podstavcem. Pákou vyliješ žhavý olej z lampy na zamrzlé jezírko, ve kterém sebereš palici ke gongu „GONG HAMMER". Jakmile dojdeš ke gongu, udeř do něj: tím uvolníš vchod do komory pod ním. Seber „TALION", klíč k chrámu Xianu.

15 - TEMPLE OF XIAN (secret 3x)

Jeskyni s šikmými rampami nad žhavou lávou přeskákej podle plánku. Na 5 pozici se zachyť hrany, vylez nahoru a přeskoč k východu. V intru budeš svědkem rituálu, při němž si Marco Bartoli vrazí do srdce dýku.

16 - FLOATING ISLANDS (secret 3x)

V této úrovni se setkáš s novým nepřítelem v podobě oživlých kamenných soch obřích bojovníků. Pokud to půjde, nepouštěj si je

Dávná legenda praví, že ten kdo si dýku Xianu do srdce vrazí, získá nesmrtelnost a sílu dračí. Čínský císař využil moc dýky k tyranii okolních zemí. V boji byl však přemožen tibetskými mnichy, kteří získanou dýku ukryli v chrámu Xianu. Lara Croft se rozhodne ověřit pravdivost legendy a začne pátrat. Není ovšem sama, kdo chce mocný artefakt získat. Člen kultu uctívačů dýky Marco Bartoli touží po nesmrtelnosti a moci, proto se svými nohsledy vede vlastní pátrání.
Tvůj příběh začíná u Velké čínské zdi. Máš před sebou cestu 18 levely během níž získáš k základním pistolím brokovnici, automatické pistole, samopaly UZI, M16 a granátomet.

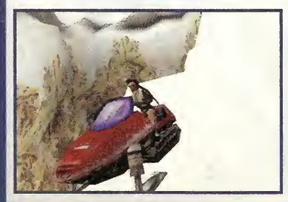
moc k tělu! Jeden ze dvou potřebných „MYSTICK PLAGUE" najdeš v zavěšené komoře (vpravo od zelené špice), kam se vytáhneš tajným vchodem.

17 - THE DRAGON S LAIR (secret 0)

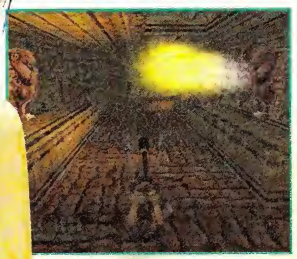
Staneš se svědkem proměny mrtvého Marca Bartoliho v nesmrtelného draka. Ukryj se ve vhodné pozici za prvním sloupem vpravo od vchodu a střílej na draka tak dlouho, až spadne na bok. Než znovu ožívne, rychle vytáhni z jeho břicha dýku „DRAGGER OF XIAN" a upaluj otevřenými dveřmi.

18 - HOME SWEET HOME (secret 0)

Po animaci odemkni dveře vedle lůžka. Rychle seber brokovnici s náboji a zlikviduj všechny vetřelce na svém panství. Konečně můžeš do sprchy...



TOMB RAIDER III



OBLAST - INDIA

1 - JUNGLE (secret 6x)

Hned na kraji najdeš u žluté skalky brokovnici. Cestou sbírej modré krystaly (SAVA GEM), které můžeš použít v jakémkoliv místě.Vždy důkladně propátrej každý kout, škvíru, dutiny či koruny stromů. Dej pozor na bažiny!

2 - TEMPLE RUINS (secret 4x)

Až narazíš na bažinu, přebroď ji bez zastávky u levé stěny. Nádrž s dračími hlavami po stranách - přehozením pák ve vodě zapálíš ohně, které nasvítí jinak neviditelné plošiny.

3 - THE RIVER GANGES (secret 6x)

Ovládání terénní čtyřkolky:
křížek = nasednutí, kostka = couvání, kolečko + směrová šipka = sesednutí. Rychlého rozjetí dosáhneš vytáčením motoru na místě pomocí tlačítek R2 + křížek.

4 - CAVES OF KALIYA (secret 0)

Muže s magickými schopnostmi zlikviduj střelbou za neustálého uhýbání před jeho zásahy. Po boji seber na podestě granátomet a teprve potom svou trofej „INFANDA STONE".

OBLAST - SOUTHERN PACIFIC ISLAND

5 - COASTAL VILLAGE (secret 3x)

Pozor na domorodce s otrávenými šipkami. Na konci úrovně získáš od zraněného vojáka mapu „SWAMP MAP" s vyznačenou cestou přes velkou bažinu.

6 - CRASH SITE (secret 3x)

Prohlédni si mapu a přeskákej bažinu. U trosek letadla v jedné ze skrýší najdeš samopal MP5. Před velkým ještěrem se ukryj ve výklenku, osvětleném loučí. Odtud ho lehce zlikviduješ. Na letadlo se dostaneš přeručkováním od dveří směrem doleva.

7 - MADUBU GORGE (secret 3x)

Najdi kajak, se kterým propádluješ divokou řeku. Po stropu jeskyně přeručkuj za chrliče ohně na světlou plošinu vlevo. Ve vchodu naproti najdeš raketomet.

8 - TEMPLE OF PUNA (secret 1x)

V hale u rotujících břitů ve vhodný okamžik doběhni ke stěně a postav se doprostřed mezi dvě čepele.V těchto místech je také přeskakuj. Na konci úrovně vybojuj druhý artefakt „ELEMENT 115".

OBLAST - NEVADA

9 - NEVADA DESERT (secret 3x)

Na levém břehu v jeskyni nad vodopádem vylez v rohu pod skalním převisem do komory, kde sebereš samopaly UZI.

10 - HIGH SECURITY COMPOUND (secret 2x)

Otevři všechny cely, na které narazíš a spoluvězni za tebe budou likvidovat strážné. Sprintem či lezením po kolenou často unikneš pozornosti MP. Pátrej pozorně, ať najdeš další část své výzbroje (pistole, automatickou pistoli a granátomet).

11 - AREA 51 (secret 3x)

V tomto levelu musíš většinu MP zneškodnit dřív, než spustí alarm! Jinak ti znemožní postup, získání zbraní (MP5, brokovnice) a zásob. Komora s 5 spínači - stiskni 1, 2 a 4 spínač zprava. Odpálení velké rakety: po stisknuti tlačítka proveď ihned salto vlevo, přemet a pak sprintuj co nejdál do chodby. Artefakt „ORA DAGER" je ukryt v UFO.

V dávné minulosti dopadl v oblasti dnešní Antarktidy na naši planetu meteorit. Po mnoha staletích našli lidé zbytky meteoritu, ze kterého vyřezali 4 artefakty. Po dlouhé době zavítala na Antarktidu Darwinova expedice. Ti, co výpravu přežili, odnesli artefakty, které se nakonec objevují v Indii, Nevadě, Jižním Pacifiku a Londýně. Nyní se vraťme do současnosti. Skupina vědců RX TECH, zabývající se výzkumem neznámých prvků ovlivňujících genové struktury živých organismů, provádí průzkum místa dopadu meteoritu. Tvé dobrodružství začíná v Indii, kde se Lara Croft vydává po stopách artefaktů. Na cestě 5 oblastmi získáš k pistolím také brokovnici, automatickou pistoli, samopaly UZI, MP5, raketomet, granátomet a harpunu. Mimoto si zastřílíš dělem a svezeš se na terénní čtyřkolce, kajaku, vodním skútru i motorovém člunu.Také se naučíš používat páčidlo a ovládat důlní vozík.

OBLAST - LONDON

12 - THAMES WHARF [secret 5x]

Narazíš-li na zátarasy z ostnatých drátů, můžeš je projít pomalou chůzí.

13 - ALDWYCH [secret 5x]

Hluboká šachta s razícím strojem nad hlavou - šikminu sklouzni pozadu a zachyť se okraje. Spusť se na propadlo, ihned skoč saltem doleva na další šikminu, ze které skočíš na římsu v protější stěně. Přeručkuj doprava, seskoč na propadlo a pod ním se zachyť okraje šikminy. Vytáhni se nahoru a proveď salto dozadu s obratem o 180 stupňů. Přidrž se šikminy, pak se spouštěj po římsách až na okraj plošiny - tam vylez. V tomto levelu musíš najít raketomet! Bude nutně potřeba.

14 - LUD S GATE [secret 6x]

Ozbrojeným vodním skútrem dojeď k železné podestě. Za ní otevři nový tunel. Proplav do haly, dej se doleva a na konci vylez na plošinu. Pozor, ať tě nevidí strážný, co chodí dole pod sedícím potápěčem. Přeskoč na skalku k harpunám. Vezmi raketomet, vyskoč k potápěči a okamžitě zastřel strážného!! (Varuje-li křiknutím potápěče, nezískáš další skútr a ten je nutný!!! V takovém případě je třeba akci opakovat). Vpravo za bednami skoč do vody a rychle si vyvez skútr. Vrať se do haly, kde najdeš harpunu a u mrtvého strážce klíč „BOILER ROOM KEY".

15 - CITY [secret 0]

Svou soupeřku zničíš pouze rozstřílením elektrické rozvodové skříňky na střeše. Než sebereš 4 artefakt „THE EYE OF ISIS", vypni spínačem poblíž můstku elektrické napětí.

OBLAST - ANTARCTICA

16 - ANTARCTICA [secret 3x]

Ve vodě se pohybuj co nejrychleji - je velmi studená, nevydržíš v ní moc dlouho! Motorový člun spustíš na vodu spínačem na velké lodi.

17 - RX-TECH MINES [secret 3x]

Důlní vozíky použij jeden po druhém od dna haly. Ovládání vozíku: křížek = nasednutí, kostka = brzda, křížek při jízdě = přehození výhybky klíčem ze dna vozíku, L2 = sehnutí, kolečko + směrová šipka = vystoupení. Pozor na mutanty, mají jedovaté sliny.

18 - LOST CITY OF TINNOS [secret 3x]

První nepříjemně světélkující vosy nasvěcují neviditelné plošiny, po kterých se dostaneš do jejich hnízda pro zásoby. Na podivná monstra, která zde potkáš, nejvíc platí výbušniny. Čtyři masky, získané v chodbách horní haly u světelného sloupu, vsaď do pilířů dole v hale a teprve potom odemkni zámek u mříže.

19 - METEORITE CAVERN [secret 0]

Ukradli ti artefakty a teď jsi svědkem zrození zmutované bestie. Likviduj nepřítele. Obíhej kráter za neustálé střelby na mutanta (nejvíc se osvědčují samopaly UZI). Jakmile padne, rychle postupně zaběhni do čtyř chodeb, kde sebereš ukradené relikvie. Až světelná koule spadne do kráteru, bestie přestane být nesmrtelná - tak ji zastřel. A pak? Nic. To je vše...

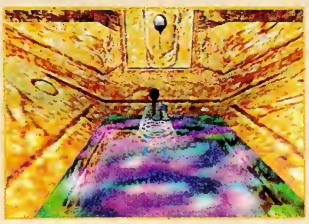
TOMB RAIDER IV

Máš-li po ruce některý ze starších výtisků časopisu Screenfun, můžeš s naprostým klidem následující dvě strany vynechat. Proč? Protože v číslech 4 - 6 loňského roku jsme zveřejnili kompletní návod na čtvrtý díl dobrodružství Lary Croft. tehdy začínala i končila v Egyptě, v kraji pyramid a dávné historie. Dnes se pouštíme do čtvrtého dobrodružství znovu... je to spíš připomenutí těch mnoha kritických míst, ale pokud budeš naslouchat, dojdeš do cíle jako vítěz...

Level 1: Angkor Wat
První úrovní tě naštěstí provede Lařin učitel , tedy, řekne ti i o těch nejzrádnějších místech. Učení ti půjde rychle.
Level 2: Iris
Co neznáš, si raději zkus nanečisto. A heslo dne je spěch: když to nestihneš, zavře ti Croy dveře před nosem. Po spodní straně mostu můžeš přeručkovat.
Level 3: Hrobka boha Setha Hledej a sbírej Goodies, budou se hodit. Když se za tebou zabouchnou dveře, nejsi v pasti - vlevo je spínač. Kontrolním bodem je jáma s pískem, ale musíš sebrat indicii, tedy polovinu čočky. Prokličkuj mezi čepelemi a na druhém konci sálu najdeš mezi pískem první polovinu čočky. Až složíš dohromady obě půlky čočky, vznikne oko Boha Horuse - vrať se do sálu a složenou čočku vsaď do objímky na zdi. Ještě dva šakalové, které vyřídíš, a už ti nic nebrání v postupu. Po návratu do sálu plamene se ti otevře zase

oheň z děr - všechny zapal a můžeš za novým dobrodružstvím. Lano, kterým vynuluješ všechny nezdary, najdeš o patro níž. U zelené sochy odložíš přesýpací hodiny a tekutý písek ti odhalí malý vchod na sfinze.
Level 4: Hrobka
Pohni pákou v prvním sále. Orionovu hvězdu vsaď do objímky. Jakmile se dostaneš na spodní konec sarkofágu máš vyhráno. V dalším sále vystup na plošinu vpravo. Najdeš páku, která otáčí celou místností. Lanem se zhoupneš k otvoru, kde najdeš Scarabea. Zbav se šakalů a projdi do do dvora. Zlatého hada a Scarabea vsadíš do stěny. Až se sál naplní pískem, vyskoč nahoru a pokračuj.
Level 5: Údolí králů
Beduín ti poskytne klíč od zapalování - nastartuj džíp, ale nejezdi hned za prvním: hrozí granáty. Nespěchej a jeď.
Level 6: Hrobka
Honička pokračuje. Od brány musíš po svých. Tento level opustíš temným tunelem na jihovýchodě.
Level 7: Chrám v Karnaku
Vyšplhej nahoru, spínače slouží k otevření mříží. Za nimi seber první z amfor. Přeručkuj na druhý konec sálu a pak zpátky, v komoře najdeš další spínač. Spusť se do otvoru a do výklenku sochy vlož první amforu.
Level 8: Chrámová hala
V běhni do dvora a pokračuj otvorem na severu. Přeskoč propast a na nádvoří si všimni skuliny ve stěně - umožní ti návrat do této úrovně. Pokračuj na sever.
Level 9: Posvátné jezero
Přeplav na sever, projdi zdí a sklouzni se po rampě. Za šterbinou najdeš provaz, kterým otevřeš bránu. Ponoř se do vody. Proplav bazénem a pákou otevři průzor. Na rozcestí odboč do prava a až doplaveč k zrcadlu, uvidíš v něm otvor ve stropě. Vyšplhej nahoru a najdeš druhou amforu.
Level 10: Chrám v Karnaku
Amforu dej do výklenku ve druhé soše. Až hladina ztuhne, můžeš přejít po vodě. Krokodýli vyřídíš a pak můžeš plavat mezi obelisky. Najdi spínač a spusť mříž. Vrať se k sochám s amforami (pozor na kukly).
Level 11: Chrámová hala
Šplhej nahoru a odstřel hnědou kouli. Po šplhadle pokračuj nahoru. Přeskoč propast, za dveřmi narazíš na beduíny. Nahoře v chodbě musíš natočit kamenné disky správným směrem. Až zatáhneš za provaz (o patro níž), vyšlehnou blesky a roztříští pyramidu. Cesta dál vede dírou v podlaze.
Level 12: Posvátné jezero
Polož sluneční talisman mezi monolity a jdi na západ. Překonej propast a spusť se do sálu s děrovanou podlahou, na nádvoří máš rande s von Croyem.
Level 13: Hrobka Boha Semerkheta
Straň se scarabeů. Aktivuj spínače a vylez na prostřední plošinu (když budeš hořet, skoč do vody). Přeručkuj přes hlubokou díru zpět do velkého sálu - cestou seber Zákony Senetu. Až vyhraješ hru, vyběhni po schodech nahoru na jih (pozor na šakali). Sprintuj k bambusové tyči a vrať se do zrcadlového sálu.

Level 14: Strážci
Prolez otvorem v západní stěně a paprsčitým kolem otevři dveře. Na soklu najdeš Zlatý Vraeus. Projdi chodbou do haly. Jakmile monstrum vrazí do třetího spínače, otevřou se dvoje dveře. Vyber ty vlevo a upaluj nahoru.
Level 15: Vlak v poušti
Následuje zábavná projíž'dka vlakem - až se odpojí zadní vagóny, je level splněn. Nesmí ti chybět granátomet.
Level 16: Alexandria
Na náměstí potkáš beduína. Seber laser, vyjdi na ochoz a přeskoč na plošinu. Další beduíny vyřídíš z ochozu. Za rohem najdeš páku, která ti otevře skladiště. Víc se nezdržuj.
Level 17: Costal Ruins
Seber samostříl, kombinací kuše s laserem získáš zaměřovací zařízení.Výbušný šíp zlikviduje všechny terče. Pak v animaci získáš klíč k bráně.
Level 18: Catacombs
Reliéf obličeje je zároveň i vypínač - použij ho.
Level 19: Costal Ruins
Sešplhej pod balvan a dveře otevři páčidlem.kamenný sloup přetáhni na tmavočervenou dlaždici a vrať se do katakomb.
Level 20: Catacombs
Křížem zlikviduješ ducha a cestou sebereš třetí trojzubec. Z výklenku v šedém sloupu vyšplháš po tyči a máš čtvrtý trojzubec. Přeskákej k páce a vyskoč na plošinu s váhou. Před duchem se ukryj do vody.
Level 21: Poseidonova svatyně
Ve vázách najdeš poklady. Pak špl-



hej k další soše. Před dalšími duchy tě zachrání kříže, které najdeš ve vázách.

Level 22: Tle Lost Library
Železní muži jsou zranitelní jen na prsou. Pozor: najdeš první Golden Star. Od jezdce získáš drahokam. Když proplaveš otevřenou mříží, získáš další dvě Golden Star. zapal pochodeň na jednom z roštů a pak se vrať do místnosti s modrými vraty. Hořící pochodeň ti proklestí cestu spadlými trámy. Až zahraje Lara písničku, otevřou se dveře do další úrovně.

Level 23: Hall of Demetrius
Když vyřídíš beduíny, můžeš začít stíhat profesora.

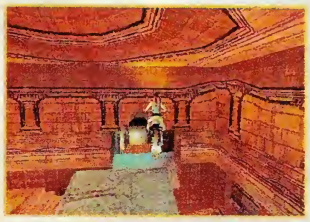
Level 24: Costal Ruins

se pro motorku a vyjeď až nahoru na schody - pak skočíš přes propast.Pozor - přistát musíš do otvoru ve stěně. Sestřel kontejner na protější budově. Najednou se otevře brána a ty projedeš dál...

Level 30: Chambres od Tulun
Projdi kolem strážce a pak vylez na kamenný blok. Na střeše zatáhni za páku a nestvůru uzamkneš na nádvoří. na motorce překonej propast a sjeď dolů. Draka nezničíš, ale dej si na něj pozor. Pákou otevři dveře pod hrobkou a vystoupej nahoru. Nad propastí seber Cannister a vrať se k raněnému vojákovi.

Level 32: Trenches
Pozor na kulomet - znič ho laserem, střelou do nádrže na zadní straně

Level 35: Street Bazaar
V inventáři sestav hever a vylez na plošinu. Železný blok přesuň na dlaždici. Projdi do haly a u mrtvoly seber Mine Position Data - objeví se nezničitelný býk. Když ho nalákáš



do rohu tak, aby narazil do krabic, máš vyhráno.

Level 36: Trenches
Po schodech vlevo vyjdi na Street Bazaar.

Level 37: Bazaar Street

Level 38: Citadel Gate

Level 39: Citadel Gate
(nic ti nehrozí, pokud zlikvidueš minové pole - stačí zkombinovat Mine Position Data a Mine Detonator Body - jen si všímej okolí a jdi podle rady do Citadely)

Level 40: Citadel
Zapal pochodeň a v hale s bazénem skoč na plošinu vlevo. V sále jsou na podstavcích vyrytá písmena - postav je tak, aby souhlasila s kompasem. Proplav do komory a zatáhni za páku - až odteče voda, můžeš se

nadechnout. Křižákům unikneš vchodem, který je zatarasený prkny - musíš uskočit těsně před dopadem meče.

Level 41: The Sphinx Complex
Seber klíč, který ztratil jeden z nepřátel. Ve výklenku u dveří si můžeš doplnit náboje. Až rozstřelíš mříž, najdeš v bedně Metal Blade a zlikviduj vojáky. Pak sestav rýč a začni kopat.

Level 42: The Sphinx
Sbírej všechno, co uvidíš - hlavně čtyři sošky auháněj pryč, sic na tebe spadne strop.

Level 43: Menkaure`s Pyramid

Pozor na škorpiony, ty musíš zničit! Chodbou pokračuj do nitra pyramidy.

Level 44: Inside Pyramid
vyhni se kyvadlkům a jdi ke schodům. Sestřel hvězdu, pak znič strážce a tak získáš i hvězdu z protější stěny. Když půjdeš dál po kolenou, vyhneš se čepelím.

Level 45: The Spinx Complex
U brány použij svazek klíčů.

Level 463: Mastaba
Laserem rozstřel krystaly ve lvích tlamách. Na misk,u se znakem slunce vyprázdni kanystr a vše zapal. Na třetí misku nasyp písek. Až uvidíš tři sochy opic, před tou vpravo přehoď páčidlem páku.

Level 47: The Great Pyramid
Tahle cesta bude náročná - pozor na padající kameny. Úhlopříčné skoky tě vyvedou západním směrem a pak sklouzni dolů na cestu.

Level 48: Rhufus Queen Pyramids
Tady jsou poměrně náročné skoky - pozor. Zbav se brouka a škorpiona apak skoč mezi pyramidy. Kamenný blok zatlač kam až to půjde. projdi do pyramidy a najdi místnost s hvězdou. Tu vydoluj a vrať se k propasti. po pyramidě vyšplhej směrem ke dveřím.

Level 49: The Great Pyramide
Zatřel nepřítele a pokračuj mezi rampami. Pak zapal nehořící louče ve stěnách a na konci chodby projdi otevřenými dveřmi do komory.

Level 50: Temple of Horus
Do nádoby nalij tolik litrů vody, kolik je vodních znaků na stěně. Znič bestii a spusť se do otvoru. Až vejdeš do kuželu světla, sleduj animaci: pak skoč rychle do vody a najdi Amulet of Horus. Uteč před nezničitelným soupeřem a dostaneš se ke zlaté stěně. Až překonáš propasti s bodci, jsi u poslední animace příběhu. Dobojováno!!!

Seber všechno, i rozbité brýle. Pod hladinou najdeš průplav do dalšího levelu.

Level 25: Pharos, Temple of Isis
Zlikviduj žraloka a na jižním schodišti pak vyloupni ze stěny Black Beetles. Až se probrodíš hořlavinou, skoč za sloup a vydej se na sever.

Level 26: Kleopatras palaces

Level 27: Pharos, Temple of Isys

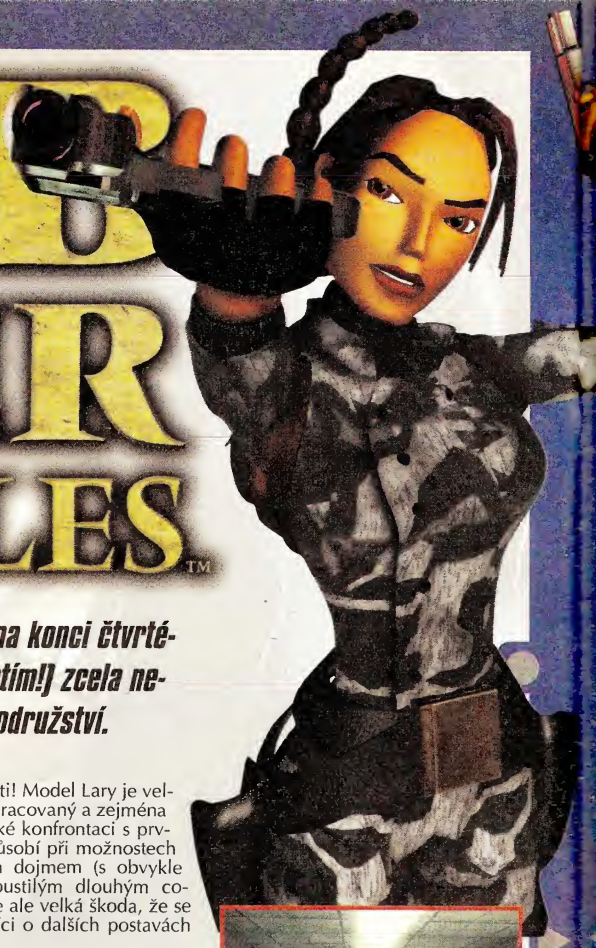
Level 28: Kleopatras Palaces
((žádné výrazné nebezpečí, vnímej okolí a snaž se)
Level 29: City of Dead
Pozor na ostřelovače na střeše! Neboj se netopýrů a laserem odstřel modrou kouli - duchovi utečeš. Vrať

kulometu. Těžkosti ti nadělají trubky s párou. U mrtvého vojáka seber Weapon Code Key . Když zkombinuješ Valve Pipe a Nitrous Oxide Cannister, získáš přádavné spalování a můžeš zase odjet na motorce.

Level 33: Chambers of Tulun
Při průchodu halami přidrž pochodeň u požárního hlásiče - otevřeš si tím dveře. Rozstřel mříž a v otvoru ve stěně seber Roof Key.

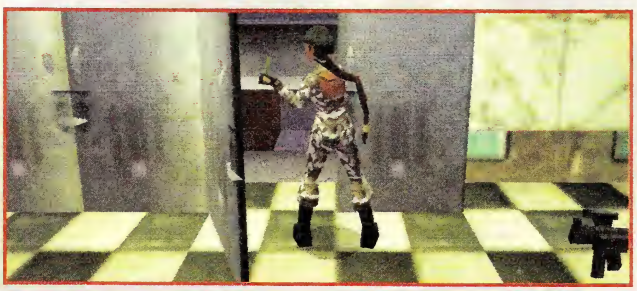
Level 34. Trenches
Ustřel kousek zdiva, později by ti překážel při ručkování. Pákou otevřeš poklop - u dveří pak použij Roof Key. Zasáhni červený spínač a pak jeď na západ.

TOMB RAIDER CHRONICLES™



Už už se zdálo, že první dáma virtuální reality zůstala pohřbená na konci čtvrtého pokračování ve zborcené egyptské pyramidě. Leč Lara jest (zatím!) zcela nesmrtelná a je tu opět, aby se spolu s tebou vrhla do dalších dobrodružství.

Lara Croft. Od jejího prvního dílu, který zaznamenal velký ohlas na všech platformách, uplynul již drahný čas. Ten stačilo Core, z komerčního hlediska vcelku úspěšně, vyplnit dalšími pokračováními, až se tak Tomb Raider stal vedle Final Fantasy jednou z nejúspěšnějších sérií na PSX. Mezitím se našly i roky kvalitativně

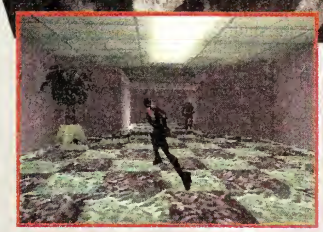


méně zdařilé, což vyplynulo mimo jiné z personálních změn ve vývojářském týmu Core, kteréžto se negativně podepsaly zejména pod třetím pokračováním Tomb Raidera. Částečnou rehabilitací se pak stal Tomb Raider IV – Last Revelation, a tak se nyní stejně pozitivní dojem snaží tvůrci zanechat v údajně už definitivně posledním díle pro PSX, který má podtitul Chronicles.

Pátý díl je jakýmsi retrospektivním ohlédnutím za doposud nezveřejněnými dobrodružnými výlety naší sličné archeoložky, o níž se má po konci Last Revelation za to, že je mrtvá. Ať je již pravda v případě jejího skonu jakákoliv, v Chronicles se s Larou vypravíme hned do čtyř různých koutů světa, které tvoří samostatné a ucelené kapitoly nových a možná překvapivě mnohem příběhovějších celků, jež jsou rozvíjeny častými mluvenými sekvencemi v enginu hry. Grafické zpracování oproti čtyřce nenabízí žádné výrazné změny k lepšímu, nicméně i tady se dočkáme podobných efektních prvků jako je kouř od hlavně zbraně při střelbě, kruhů na vodě, jež jsou způsobené odlétávajícími nábojnicemi či dopadem dešťových kapek, atp.. Výrazným plusem budiž skutečnost, že tvůrci upustili od časté a hlavně iritující tmy – ne, že by si tady jeden znovu nepotřeboval příležitostně přisvítit, hlavně pod vodou je hra světla a stínu značně zavádějící, ale rozhodně tě nečeká podobné opotřebovávání očních bulv co v minulosti! Model Lary je velmi zdařile zpracovaný a zejména při nostalgické konfrontaci s prvním dílem působí při možnostech PSX skvělým dojmem (s obvykle zlobivě rozpustilým dlouhým copem) - pak je ale velká škoda, že se totéž nedá říci o dalších postavách na scéně.

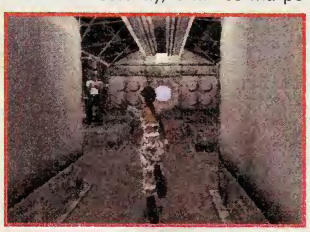
Po zvukové stránce jistě potěší určitá změna hudebních motivů, které, pravda, nemohou konkurovat úchvatnému soundtracku z jedničky, ale zejména lokace v Irsku je skvěle podkreslena patřičně tísnivým doprovodem vytvářejícím pro tuto část Lařina dobrodružství tu pravou „like BlairWitch" kulisu. Také zvukové efekty zohledňující dopad prázdných nábojnic na zem nebo odraz tvých kročejí dle typu povrchu, po němž se právě pohybuješ, zasluhují pochvalu.

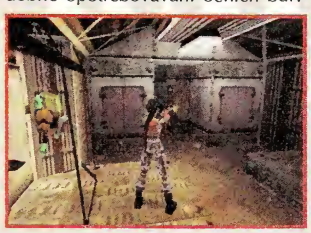
První část Chronicles se odehrává v Římě a je učebnicovým příkladem využití akrobatických dovedností Lary Croft. Ta se tady prohání v notoricky známém odění, kterému dominují krátké šortky a rychlopalné pistole. Celé zdejší dobrodružství je vcelku pohodové procházení skrze uličky a střechy historických částí města, proložené obvyklým přepínáním pák, aktivováním spínačů, sbíráním klíčů a potažmo pak i potřebných symbolů pro otevření dalšího prostupu úrovní dále. Fanouškům série se tyto pasáže jistě zalíbí, pamětníkům jedničky pak nejenom v podobě francouzských archeologů Pierra a Larsona připo-

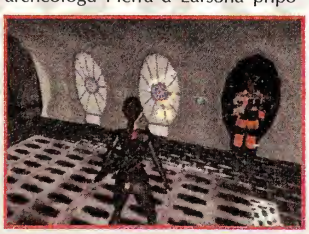


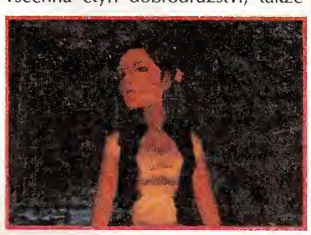
menou staré dobré časy. K dalším stejně neodbytným nepřátelům budou patřit hejna netopýrů a stejně nepostižitelných krys, před kterými je při nemožnosti zaměření jedinou záchranou rychlý úprk. Než se dostaneš k římskému Colosseu, jistě oceníš nové Lařiny možnosti, jakými je kupř. pěkná schopnost provazolezectví!

Druhá část tě zavede na ruskou pobřežní základnu a odtud na ponorku, jejíž námořníci jsou najati gangsterem Sergejem, pátrajícím po Hitlerově artefaktu známém jako Spear of Destiny. Hned zkraje si musíš povšimnout jednoho důležitého aspektu. Vstupem do dalšího příběhu začínáš takříkajíc od nuly, neboť dříve posbírané medikamenty a zbraně ti z inventáře mizí! Uvedené schéma pak platí pro všechna čtyři dobrodružství, takže

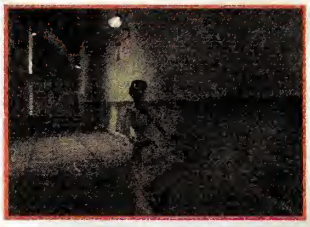






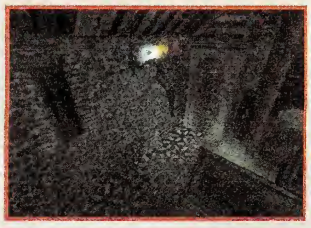


pozor na to! Ale zpět do nevelkých a klaustrofobických prostor ponorky. Další oblek Lary pro tuto lokaci samozřejmě potěší, uniformní prostředí úzkých chodeb ponorky již méně, zejména z toho důvodu, že tady vůbec nevyužiješ Lařin pohybový potenciál. Snaha o oživení žánru zde totálně selhává pro jediný příklad stealth momentu (páčidlo versus lodní kuchař) a na obvyklém způsobu generace tvých protivníků. Navíc je systém soubojů



stále založený na pro mne nepochopitelně stupidním principu, kdy vyhrává ten, kdo více vydrží. Asi jediným pozitivem tak zůstává krátká etapa, v níž Lara ve speciálním skafandru pátrá po zmiňovaném artefaktu na podmořském dně. Po krátkém defilé padlých ruských vojáků následuje jejich pouť k pánu taktéž celá ponorka a Lara si zachraňuje je kůži na poslední chvíli.

Třetí příběh sleduje pouť Otce Dustana na zapomenutý irský ostrůvek, kde chce svést poněkud



nerovný zápas se zdejšími zlovolnými silami. Na jeho nelehké cestě ho tajně doprovází Lara, zde ještě jako teenager, tedy tak, jak ji známe z prologu čtvrtého dílu. V této hororově laděné části se beze zbraní musíš proklestit cestami lemovanými nástrahami a hlavně skrze podivné kreatury temnot. Atmosféra je v rámci možností opravdu velmi vydařená, pak je jen velká škoda, že systém puzzlů je místy trochu nečitelný, díky čemuž hra postrádá potřebný spád a dynamiku. Což by jí hlavně v této fázi jinak velice slušelo!

Poslední epizodou je akční sled úrovní trochu připomínajících klasický Metal Gear Solid či podobně zaměřený Syphon Filter. Lara se tu v černém sexy přiléhavém latexovém kostýmu a při radiové spolupráci se svým komplicem snaží zmocnit pečlivě stráženého Iris artefaktu (vzpomeň znovu na začátek čtyřky a potažmo pak na úroveň Home ve trojce!). Potřebné kradmé pohyby pro nevyvolání hluku jsou iniciovány pomalou chůzí, při které si Lara může jednotlivé strážce vychutnat jedinou dobře mířenou střelou do hlavy, v pozdější fázi pak látkou napuštěnou chloroformem. Během těchto úrovní však dostaneš zabrat i jinak, např. nepříjemné přeskakování ve výtahových a okolních šachtách, kde tvůrci přichystali něco nefér momentů, často vyústí v běžící Loading na obrazovce. Pokud k tomu připočtu i podivuhodné AI oponentů, kteří sice poslušně stojí na stráži (často příhodně obrácení zády), ale pokud tě jedinkrát spatří, začnou být nepříjemně aktivní (vcelku pochopitelně) a již o tvém pohybu v lokaci vědí za všech okolností (vcelku nepochopitelně), takže nemáš jinou možnost opravy než Load!!! Na závěr snad ještě zmíním zcela unikátní použití vystřelovacího lana či efektní procházení zónou na detekování kovů, jako vystřiženou ze sci-fi snímku Total Recall!

Přes enormní počet dovedností, které má naše hrdinka dány do vínku (od všelikého skákání a lezení, přes šplhání a ručkování, konče opatrnou a pomalou chůzí, která mj. zabraňuje možným pádům z velkých výšek), se dostáváme ke skutečnosti,

že je Lara jimi již tak přehlcena, že pro ně nezřídka nenachází žádné uplatnění! Jedním dechem nutno podotknout, že podobně jako v jedničce ani zde nenajdeš možnost použití nějakého dopravního prostředku, tedy pokud mezi to nepočítám výtah či akce během FMV sekvencí.

Inventář zůstal zcela v intencích Last Revelation (tj. stisknutím Select vyvoláš lištu, ve které jsou zobrazeny veškeré věci v inventáři spolu s nabídkou Save/Load a naposledy pak možnost jinak silně účelové kombinace předmětů). Sic tu zůstává pozitivum ve formě zápisu při jakékoliv příležitosti, ale znovu si jenom přepisuješ stávající pozici/pozice (dle místa na paměťové kartě), čili jestliže se k některé zajímavější části hry chceš později vrátit, máš smůlu a musíš začít od začátku.

Velká, a řekněme si to otevřeně, nejnepříjemnější, potíž se váže k rozlišení interakce prostředí, což může mít příležitostně fatální důsledky – současně je nutno zmínit, že větší interakce obnáší také více animací (př. prohledávání regálů a skříněk), ale … řada hádanek je vysloveně nepovedená, nemluvě o logice (což byl vždy tak trochu kámen úrazu), takže místy téměř zoufale zkoušíš všelijaké vylomeniny a bláznivé pokusy použití všeho na všechno. Připočtu-li k výše uvedeným neduhům stále přetrvávající problémy s kamerou, kterou nezachrání ani jinak skvělý nápad se zoomovacím dalekohledem či pistolí, kterou v posledních úrovních nahrazuje automat s regulovatelnou kadencí střelby, podotknu-li, že občasné fixní a nezaměnitelné úhly pohledu kameramana jsou jistě zajímavé pro nezainteresovaného pozorovatele, leč možným peklem pro hráče, zjistíme, že je cosi zkostnatělého ve státě Core. To se z nějakého ne zcela pochopitelného důvodu zuby nehty drží zažitého schéma a nechce poskytnout hlavní hrdince

komfort pohledu z vlastních očí. Protože dalekohled není vždy dostupná volba nebo nejpříhodnější alternativa, musíš opětovně strávit, že si při různém šplhání a ručkování nevidíš řádně pod nohy a při prolézání úzkých tunelů se permanentně díváš na zadeček, a jiné naschvály. Pravda, celou expozici Tomb Raidera částečně zachraňuje

něco zajímavých prvků, nových momentů a nápadů, ale při jakémsi žánrovém rozrůznění jednotlivých dobrodružství tomu chybí poctivá propracovanost vybraného tématu, navrch není tento díl nijak zvlášť rozsáhlý. Byť je podpořen kvalitním dějem, v našich luzích a hájích tento fakt těžko někdo docení. Počkejme si tedy na Tomb Raider Next Generation (pracovní název pro další dobrodružství Lary Croft na výkonnějších konzolách jako PS2), jenž vyjma lepšího grafického ztvárnění přinese snad také více invence! Ale to neznamená, že TR Chronicles nebudeme hrát. naopak - okamžitě ke strojům!!!

Aby ti to všechno šlo lépe, nahráli jsme nové dobrodružství Lary mnohokrát dokola a teď jsme tu s naší malou, ale komplexní nápovědnou: je-li někde problém, na následujících stranách nalezneš návod, jak jej překonat. Ale bez obav - nějaké tajemství ti necháme, takže třeba na Secrets (žluté růže, jež lze na různých místech sebrat) a další volně se vyskytující předměty zde není brán zřetel. Dobrá rada úvodem: věnuj něco času navíc prozkoumání lokací, vyplatí se to.

ROME
Streets of Rome - Rome:

Vydej se ulicí přímo za nosem a na první odbočce doprava. Dostaneš se do lokace s fontánou (vyskočíš-li na ni, snáze si poradíš se psem, který tu hlídá) a odtud znovu doprava. Na konci uličky před mříží doleva a zde aktivuj přepínač, schovaný ve zdi se symbolem lví hlavy. Nyní se vrať do výchozího postavení, jak bylo na začátku levelu. Znovu se vydej ulicí přímo za nosem, pokračuj skrze průchod ve zdi a po pár krocích si po levé ruce povšimni schodiště, vedoucího k dalšímu symbolu na zdi, s dalším schovaným přepínačem. Po jeho aktivaci se ti za zády objeví velká krychle a hejno netopýrů, před kterými (stejně jako v případě krys) bude vždy nejlepší obranou útěk. Po krychli vyšplhej nahoru a pokračuj vpřed do doby, kdy bude nutno seskočit do další lokace s interaktivními prosklenými okny. Okno nalevo od schodiště je cesta dále, přeskoč tudy do další lokace a zde je hned nalevo ulička vedoucí ke Golden key, kterého je třeba pro otevření mříže v lokaci s fontánou.

Garden Key. První sebereš v místnosti bezprostředně po přeběhnutí dvorany, na které tě z patra ostřeluje Pierre, druhý pak v lokaci, do níž se dostaneš překonáním nataženého lana - po této provazolezecké sekci doběhneš na konec podlaží, seskočíš u mříže, od které se vydáš na druhou stranu a to na první křižovatce doleva a pak doprava ke dlouhému schodišti, u něhož jsou vlevo nahoře za zábradlím modré dveře (v místnosti za modrými dveřmi musíš rozstřelit zámek revolverem s laserovým zaměřováním).

V chrámu se zvonem nesmíš po zatažení první páky zapomenout na aktivaci stojanu s bílým ptákem, který ti otevře cestu vzhůru k beranidlu. Přeručkováním platformy okolo beranidla se dostaneš k další páce, zatáhni za ni a posléze aktivuj druhý stojan s bílým ptákem pro otevření jedné ze tří mříží u paty chrámu se zvonem. Zde nalezneš Saturn Symbol, čímž úroveň končí.

Trajans Markets - Rome:

Na začátku úrovně jsou v místnostech po stranách interaktivní bedny;

v té nalevo po jejím rozstřelení získáš páčidlo. Páčidlem se dají otevřít první uzavřené dveře po pravé straně uličky. Dveřmi se postupně dostaneš na platformy vysoko nad uličkou a tudy snadno přeskáčeš do další lokace. V této nové oblasti, jíž dominuje podivné ozubené soukolí, najdi sloup, který supluje žebřík (druhý sloup od konce po levé ruce), po něm vyšplháš vzhůru. Nahoře pak musíš nejprve doskákat zcela doprava nakonec (stojíš-li zády k soukolí) a zde do výklenku, kde 3x zatáhneš za tenké lanko. Potom doskáčeš zcela doleva do jiného výklenku a tady zatáhneš 1x za tenké lanko - tím se otevře prostora v dolním podlaží, kde se odsunul masivní kotouč (naproti mřížovému východu z lokace, nyní ještě uzavřenému). Vstup do prostor za odvalivším se kotoučem, kde nejprve najdi Golden Coin a tento použij u sochy Trajána. Tím si otevřeš mříže pro prostup do dalších lokací.

Při souboji s kreaturou, které z očí vystřelují paprsky smrti, musíš tyto oči zasáhnout (revolver s laserovým hledím). Tím nepřítele zlikvidueš a získáš Mars Symbol. V lokaci je dále v zemi kruhový uzávěr, skrze který se dostaneš do kanalizační sítě. Proplav do místnosti, ve které ze specifického zařízení sejmeš kolo. Kolo pak nastrč na velkou červenou stanici v zadní části lokace, kde proběhl souboj s kreaturou se smrtícíma očima, a pomocí tlačítka X pak kolem jednou otoč. Zpátky do kanalizací, kde budeš nyní moci proplavat dále (zavřený ventilátor). Skončíš v místnosti, kde budeš muset podstoupit střet se sochou Trajána.

Jeho poražením se ti zobrazí cesta dále, nezapomeň ale ve vodě sebrat Venus Symbol. Čeká tě dlouhotrvající řež. Po poražení tří dračích hlav (i s brokovnicí to trvá nepříjemně dlouho) použij symboly na otevření hlavní brány, tady přeskákej platformy, a na konci nuceně spadni dolů a sklouzni do další úrovně!

The Colosseum - Rome:

Až proběhneš padající desky a včas přeskočíš mezeru na konci chodby ze začátku úrovně, otoč se o 180° a povšimni si malého otvoru po pravé ruce, kam musíš prolézt a aktivovat přepínač. Dále následuje velice lineární pouť, na které z podstavce sebereš první část Gemstone piece, až se dostaneš k vyvýšené a osvětlené prostoře s malým kruhovým otvorem v zemi. Před tebou jsou uzavřené dveře, po levé ruce zvládneš s rozběhem přeskočit na místo, na kterém máš interaktivní tenké lanko. Postav se tak, aby bylo vidět na osvětlenou platformu, z níž se

sem skáče a zatáhni 3x za lanko. Z místa kruhového otvoru v podlaze osvětlené platformy vyjede podstavec s druhou částí Gemstone piece. Musíš sem v časovém limitu doběhnout a sebrat ho. Po jeho získání se vyde z osvětlené platformy vstříc uzavřeným dveřím, za kterými sjedeš po skluzavce dolů. Nyní se tak, jak stojíš, otoč doleva a vydej se chodbou vzhůru. Zkombinuj obě části Gemstone piece, použij je na zdejší dveřní mechanismus - načež se musíš ale rychle obrátit o 180° a utíkat (se skokem) na druhou stranu! Po propadnutí podlahy přeskáčeš a přeručkuješ do další lokace. Zde se vypořádej s gladiátorem, po němž zůstane klíč k dalším dveřím (pozor! čeká další socha Trajána).

tou si otevřeš příslušné dveře v prostoru skladiště v přízemí a odtud vede cesta do dalšího podlaží. Přes bedny přeskáčeš (hledejte další místo s „ořezaným" zábradlím) do lokace, v níž se vypořádáš s chlapíkem ovládajícím drapák a otevřeš si cestu dál! Drasticky otevřeným průchodem se na rozcestí vydej nejprve doleva až do doku se zakotvenou ponorkou. Tady znovu doleva za použití Swipe card na uzavřené dveře a po zastřelení vojáka získáš Silver key, pročež můžete nazpět na rozcestí a nyní doprava (z postavení, v jakém už jsme na rozcestí poprvé přiběhli). Použij Silver klíč, z platformy seskoč dolů, u vrat použij Swipe card a vběhni do kachlíkové místnosti se psem, v níž ve skříních mimo jiné nalezneš Fuse. Zamiř znovu do doku s ponorkou, kde zabočíš do již otevřené místnosti. Použij

RUSSIAN BASE
The base - Russian Base:

Ve skladišti na začátku tě bude neustále otravovat pojízdný drapák, jehož ovládá chlapík z operačního centra, kterého vidíš za skleněnou výplní v patře nad sebou. Pod ním se na podlaží nachází skříň, v níž nalezneš Silver key (drapák sem na tebe nemůže). Najdi nyní v této lokaci uzamčené dveře, vedoucí do dalšího operačního centra, v němž musíš zlikvidovat dva střelce a od nich získat Swipe card. S touto kartou si otevřeš příslušné dveře v prostoru skladiště v přízemí a odtud vede cesta do dalšího podlaží. Přes bedny přeskáčeš (hledejte další místo s „ořezaným" zábradlím) do lokace, v níž se vypořádáš s chlapíkem ovládajícím drapák a otevřeš si cestu dál! Drasticky otevřeným průchodem se na rozcestí vydej nejprve doleva až do doku se zakotvenou ponorkou. Tady znovu doleva za použití Swipe card na uzavřené dveře a po zastřelení vojáka získáš Silver key, pročež můžete nazpět na rozcestí a nyní doprava (z postavení, v jakém už jsme na rozcestí poprvé přiběhli). Použij Silver klíč, z platformy seskoč dolů, u vrat použij Swipe card a vběhni do kachlíkové místnosti se psem, v níž ve skříních mimo jiné nalezneš Fuse. Zamiř znovu do doku s ponorkou, kde zabočíš do již otevřené místnosti. Použij Fuse, otevřou se zde železné dveře (při prostupu k nim vystartuje pes). V těchto dveřích aktivuj spínač, čímž jeřáb v doku poupraví bedny s nákladem tak, že přes ně přeskáčeš na ponorku (jenom pozor na odstřelovače).

The submarine - Russian Base:

Začínáš pod zámkem v ložnici mužstva. Při prostupu mezi řadami postelí si povšimni držáků, z nichž jeden se dá vytrhnout a později použít jako páčidlo (stiskni u něj tlačítko X pro vytržení ze stěny). U zdi, na které vidíš jenom rozhlasový přijímač, si páčidlem otevřeš cestu do ventilační šachty. Až se dostaneš k místu, kde ze stropu visí elektrické dráty, odboč doprava. Na konci odbočky si použitím tlačítka X otevři prostup do místnosti, kde ve skříňce nalezneš předmět Battery (-). Vrať se na původní linii postupu ventilací a projdi až na její konec. Ventilace ústí do jakési kuchyně, kam seskočíš a opatrně dojdeš za záda kuchaře. Stiskni X, Lara automaticky použije páčidlo jako zbraň a ty už jen sebereš Bronze key. Po otevření prvních dveří pak z regálu vydoluješ Silver key a ve skříňce pistole. Silver klíčem si otevřeš druhé zbývající dveře v místnosti. Vydej se jídelnou doleva, přímou cestou dojdeš až do skladiště se dvěma vojáky, kde je na jedné bedně nahoře schovaný Aqualung. Vraťte se do jídelny a vydejte se na opačnou stranu, kde si pomocí otočného kola otevřete prostup dále. V první místnosti vpravo skol chlapíka, obráceného zády (páčidlo již bohužel nejde použít). Vylez pak na bednu a otevři si poklop nad hlavou (vyskoč a stiskni X – musíš stát na příhodném místě!). Další ventilační šachtou se proplazíš do místnosti, ve které nalezneš Battery (+) a obě baterie v inventáři zkombinuješ. Nyní se vrať nazpět a pokračuj původní cestou z jídelny (mineš místnost napravo s oním dříve skoleným chlapíkem) k první křižovatce, kde zabočíš doleva. Postupně následují další dveře na otočné kolo a posléze žebřík. Jsi v chodbě. V prvních dveřích napravo je voják a po jeho likvidaci předmět Suit console, druhé dveře

nalevo (pozor na vojáka za zády) skrývají připravenou jednotku na prozkoumávání podmořského dna. Zkombinuj Suit console a Aqualung a použij na skafandr společně s Battery.

Deepsea dive - Russian Base:

Zamiř k zeleným travinám a u druhého trsu odboč doleva. Po cca deseti metrech zase doprava, uvidíš malou ponorku a pod ní podmořský terénní výstup. Ponorka střílí, pro oklamání torpéd tedy vyhazuj předměty nazvané Chaff flares. Za terénním výstupem doleva a chodbou k podmořskému kráteru. Vpluj dovnitř a brzy najdeš hledaný artefakt Spear of Destiny, leč začne ti do-

cházet kyslík. Musíš se rychle navrátit do ponorky.

Sinking submarine - Russian base:

Projdi cestou nazpět, až přijdeš do lokace, v níž je v chodbě oheň. Ohniska požáru lze přeskočit a před vstupem do jídelny uzříš elektrické kabely, které spadnou do vody. Do té teď nesmíš, takže po stolech přeskáčeš na druhou stranu jídelny směrem ke kabelům, okolo nich pak proskočíš dveřmi do další chodby, kde se načas klidně můžeš brodit vodou. Dej se napravo a zastřel vojáka, vlastnícího Swipe card. Nyní nazpět, znovu přeskákat hořící chodbu a na jejím konci doprava.

Nyní doleva a znovu doleva, kde narazíš na dveře na Swipe kartu. Proběhni okolo chodby, na jejímž konci jsou spuštěné elektrické dráty ve vodě, ale dej se po žebříku nahoru, proběhni další chodbou, kde po levici necháš další místnost s dráty ve vodě, až se dostaneš do hořícího operačního centra ponorky. Napravo nahoře si povšimni - dřevěnými latkami pobitý otvor vede do ventilační šachty. Ve skoku ho rozstřel a vlez do ní. V šachtě se dej napravo až dojdeš k víku, které ústí do místnosti, v níž aktivuješ spínač na zdi, čímž vypneš elektrický proud v ponorce. Vrať se do operačního centra a najdi dveře na otočné kolo. Za nimi je ruský admirál, který ti dá Silver key. Jdi opětovně nazpátek a v první místnosti s elektrickými dráty ve vodě (teď už neškodnými) mimo jiné seber Nitrogen canister. Pokračuj dále nazpátek a v chodbě, na jejímž konci jsou další elektrické dráty ve vodě, narazíš na dveře, kde použiješ Silver klíč. V místnosti prohledej skříně, získáš další Oxygen canister. Vzhůru do místnosti s ležícím admirálem (pozor na dva vojáky po cestě), po jehož pravici je žebřík vedoucí nahoru. Tam použij obě láhve (canister) a shlédni sekvenci.

BLACK ISLE

Gallows tree - Black Isle:

Zůstaň tam, kde jsi, otoč se doleva a postupuj k okraji srázu s výhledem na údolí pod tebou. Přeskoč na modrou plochu mezi skalisky a odtud přeručkuj směrem doleva. Z další modré plochy přeskoč na poslední modrou plošinu na velkém skalisku ve tvaru hřibu, zde přeručkuj doprava za roh do malé průrvy. Dále vede cesta přímá, vstříc dialogu s oběšencem. Po něm stojíš před

ohněm, zamiř tedy doprava do výklenku a po stropě (pozor na netopýry) přeručkuj ke skluzavce, která tě navede rovnou do vody. Ve vodě plav doprava, doprava, doleva a na konci nahoru. Musíš na dřevěné molo (pozor na krysy), odtud přeskočit na sešikmenou skluzavku naproti, na ní se včas odrazit a skončit na pevné zemi u budovy. Proplazíš se do budovy, kde najdeš Rubber tube a nyní zamíříš skrze vodu (otvor v podlaze) nazpátek k dřevěnému molu, odkud přeskočíš do vodní nádrže na druhou stranu lokace, a odtud nazpět do míst, kde proběhla sekvence s oběšencem. Postavš se před oheň tak, jako po sekvenci (ale dostatečně daleko od plamenů),

nyní se otoč po levé ruce a zamiř ke věži, v jejíž spodní části je při zemi malý otvor. Tím se dostaneš do další oblasti pravděpodobně již s rarachem (malá bílá kreatura, která je velice pomalá, ale nesmíš v její přítomnosti zůstat déle stát) za zády. Na konci nové lokace najdeš malou jeskyňku a zde Pitchfork, který v inventáři zkombinuješ s Rubber tube. Vyskoč na platformu nad jeskyňkou a u dřevěných zátaras stiskni X. Projdi nově otevřenou cestou a u shozených zvonů seber ze země Iron clapper. Díra v podlaze vede do lokace s hrobkami. Hned v té první nalevo najdeš na zemi pochodeň, kterou pomocí tlačítka X u otevřeného ohně další hrobky zapálíš. Běžíš pořád rovně, seskočíš do chodby, na jejímž konci je místnost s velkou tmavou rostlinou u stropu, stiskneš X a hořící pochodeň vykoná své dílo. Z rostliny vypadne Heart a tento předmět pak použiješ v lokaci s hrobkami, kde jsou dvoje dveře vedle sebe - mezi nimi je ve zdi malý výklenek určený pro vložení Heart.

Labyrinth - Black Isle:

Jsi v chrámu, po stranách jsou mřížové dveře a na konci jsou na zdi tři panely. Stiskni je v pořadí prostřední, nalevo a napravo. Za tebou se objeví nemrtví strážci. Prosmýkni se mezi nimi na začátek chrámu, po pravici je otevřená mříž a sekvence s duchem, která ti ozřejmí, co dělat. Vstup do nově otevřené místnosti a z barevného držadla na okraji první lavice získáš Bone dust. Ten použij v kotlíku nalevo od panelů na zdi, nemrtví strážci zmizí a tobě se otevře druhá mříž. Skluzavkou přes hejno netopýrů do otvoru v podlaze a zde spadneš do vodní kapsy. Vylez ven, po dřevěném podlaží vyběhni do prvního otvoru ve zdi a zde pokračuj dále až přes most k páce, jíž aktivuj. Otevře se nová cesta, následuj ji a opět po dřevěném podlaží vyběhni do prvního otvoru ve zdi a odtud na dřevěný most, na jehož konci je páka. Nech ji být, namísto toho pokračuj doprava přes další most kupředu. Po dřevěném podlaží vzhůru do prvního otvoru ve zdi, přes most, na jehož konci seberеš předmět Bestiary. Před tebou se otevřou dveře a přeskočíš (s rozběhem) na druhou stranu. Přes dřevěné podlaží vyšplhej úplně nahoru a následuj kouzelná světýlka skrze labyrint plný podivných děsů a trhlin v podlaze, které musíš včas přeskákat.

Old mill - Black Isle:

První odbočkou doleva a po překonání nehluboké průrvy doprava. Jsi v lokaci s bílými rarachy, kteří bez ustání něčím stříleji. Kamera ti ukáže důležité umístění pochodně, kterou tady musíš získat jako první. Nejprve vyskočíš na provaz a odtud pak na platformu, kde získáš pochodeň. Vrátíš se s ní zpátky a pokud po původním překonání průrvy hned zkraje úrovně odbočíš doleva, dorazíš k místu, kde pochodeň lze zapálit. Se zapálenou pochodní musíš najít způsob, jak přeskočit k rarachům. Zde pochodeň upustíš na zem a je po starostech. Nyní se vrátíš nazpět k lanu, nejprve musíš přeskočit úplně doleva nahoru k mřížoví, kde získáš páčidlo. Poté nalevo kousek níž do otvoru ve zdi, kde pomocí páčidla vydoluješ ze zdi předmět Chalk. Vrať se na počáteční cestu, na níž úroveň začíná a pokroč k černému panelu na zemi, u něhož použiješ Chalk.

Jsi v lokaci s větrným mlýnem, obklopeným velkou vodou. Pod vodou je klec a dále pak podvodní vstup, který hlídá červený démon. Před jeho stanovištěm je na dně třpytivá hromada zlata, ze které v nestřežený okamžik (stiskni X) seber Silver coin a tento předmět použij na klec. Tím se definitivně zbavíš démona a máš volnou cestu do „strojovny" mlýnu. Zde

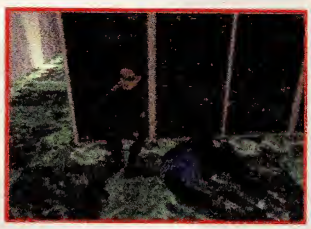
najdeš kolo, za které třikrát zatáhneš a otevřou se ti zlaté dveře před tebou na druhé straně vody. Pospěš, je to na čas. Po vstupu do zlatých dveří se při náporu netopýrů pohybuj jenom dopředu a dozadu. Poté si povšimneš výklenku po levé ruce nahoře, ze kterého můžeš vyskočit na páku vysoko na zdi a aktivovat ji. Nyní si to namíříme do lokace teď již klidného vodního toku s mlýnským kolem po pravé ruce. Nalevo do vody a po levé ruce tu zkraje uzříš velký otvor, kterým se dostaneš až na střechu zdejšího obydlí a odtud na střechu stavení s mlýnským kolem. Malý otvor je trochu problematicky dosažitelný, musíš se buď proplazit pozpátku nebo lézt po čtyřech popředu a stisknout tlačítko pro skok. Aktivuj zde poslední přepínač.

TOWER BLOCK The 13th floor - Tower Block:

Dej se doprava až doběhneš k mříži se zámkem. Vystřel na zámek a sjeď náhle se rozbivší ventilační šachtou k vojákovi, kterého musíš rychle odpravit střelou do hlavy. Zpátky do ventilace, dále v podlaze je otvor, kterým propadneš a chodbou postupuješ kupředu. Vyskoč na žebřík v místnosti, pozor na laserového hlídače, a dej se až na samotný vrchol, kde po levé ruce střel do poškozeného plátu. Vylez nahoru dovnitř a pomalu doprava. Pomalá chůze zde slibuje neodhalení. Strážce trefuj zásadně do hlavy. Seskoč do lokace, napravo je silové pole, před tebou při zemi je mříž, kterou rozstřelíš a proplazíš se dál. Další mříž na rozstřelení a už vstoupíš do lokace, kde napravo od tebe dřímá strážný. Opatrně jdi za jeho záda a zlikviduj jej, na stole pak sebereš bílou kartu High level access card. Přejdi k tunelu, který už znáš, napravo od něj aktivuj přivolávač výtahu. Nastup a odešli sebe sama pomocí tlačítka ve výtahové kabině vstříc dalšímu osudu. Vylez opatrně z výtahu a po pravé ruce máš další dva strážné. Jdi doleva, hlavně schovej kvér a pomocí karty si otevři trojúhelníkové dveře do operačního centra. Za zády druhého muže v oranžové kombinéze stiskni přepínač. Nyní se vydej směrem, kde hlídkuje dvojice strážných a na konci chodby doprava, narazíš tam na další hlídku. Prostup až do místnosti, kde stojí oranžová kombinéza a stiskni poslední tlačítko na levé straně. Získáš Access code disc. Nyní nazpět do výtahu, po jeho odeslání a otevření běž doprava za roh a u počítače disk použij – otevře se mříž u stropu napravo od něj. Zde hodně opatrně, hned doprava a mezi cykly výbuchů musíš sjet po tyči dolů a rychle pryč! Ocitneš se na mostě, zatím si nevšímej strážného. V horním podlaží nalezneš v regálu Cloth. Pokud se na podlaží se strážným postavíš tak, že se mu díváš na záda, druhé dveře po levé ruce ti otevře karta. Zde opatrně, prozkoumej nejprve první a až potom druhou skříň, kde nalezneš Bottle of chloroform. Zkombinuj s Cloth a přípravek použij zezadu na stráž! Vpředu je ještě jedna stráž, po které zbude Iris lab access. Zaboč doprava a ihned tento předmět použij u počítače. Proběhni lokací k oranžové kombinéze, na tu vytáhni zbraň a vyčkej sekvence. Pak vyběhni do patra, aktivuj časový spínač a seběhni do suterénu do místnosti s Iris artefaktem, který musíš sebrat dříve, než začne s výboji.

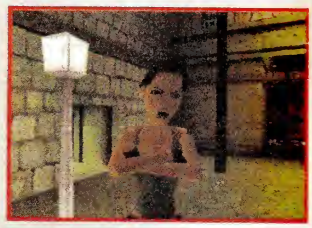
Escape with the iris - Tower block:

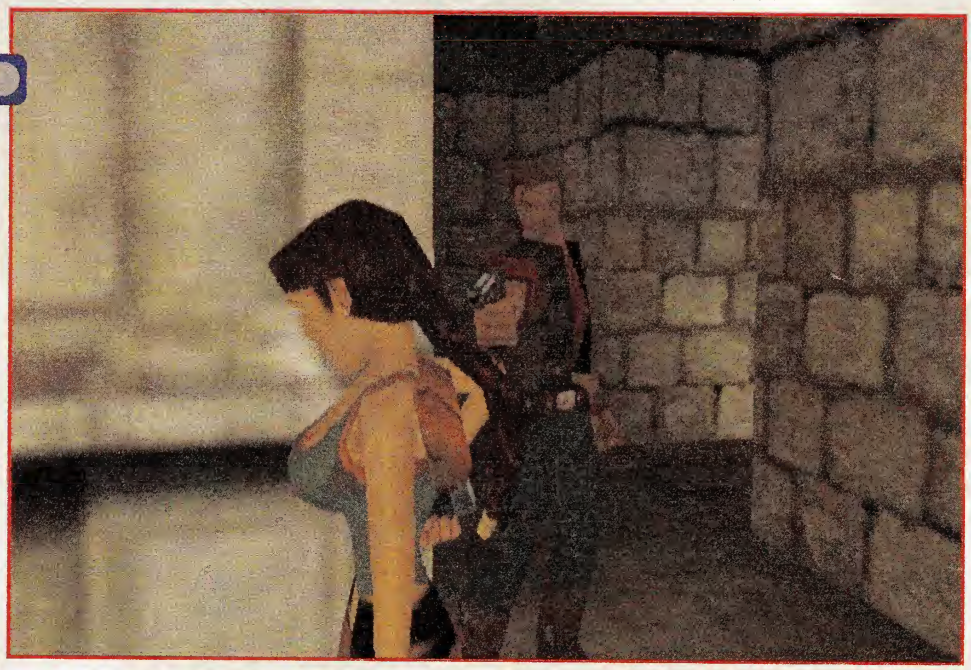
Zaboč doprava, ve sluchátkách se ozve tvůj komplic Zip. Před vstupem do světlé chodby se postav k bílé konzole vlevo na stěně, po rozhovoru tu Lara automaticky odloží zbraň. Na konci světlé chodby



doleva a na dalším konci zase doprava. V jednotlivých místnostech pak nalezneš Cloth a Bottle of chloroform, po jejichž kombinaci dostaneš do rukou zbraň. Již usmrtíš strážného musíš tudy chodit obezřetně (tj. pomalu). Najdi Restroom access card, na níž si povšimni kódu 8526. To je heslo k prostupu na WC - zde si vyber pány a první toaletu napravo, jejíž strop má prasklinu.

Ve výtahové šachtě využij řetězu, vyšplhej vzhůru a posléze odskoč dozadu na připravenou platformu. Odtud postupně přeskákej na výtah a skrze poklop na střeše výtahu do kabiny. Výtah je však porouchaný, vyjdi tedy ven a použij druhý. Po dojetí výtahu do příslušného patra se po otevření dveří objeví nepřátelé, proto opětovně aktivuj tlačítko výtahu v kabince a po jeho divokém rozjezdu musíš velice rychle znovu stisknout uvedené tlačítko pro jeho zastavení! Vylez ven otvorem ve střeše a přeskoč na protější platformu (pomocí tyče – rozběh z místa). Napravo na žebřík a v příhodné výšce odskokem dozadu na platformu. Přeskočit (s rozběhem) na protější platformu za pomoci horizontálně položené tyče. Tady máš otvor ve zdi. Proplazíš se ke skluzavce, krátce po přechodu mezi první a druhou skluzavkou musíš ale vyskočit a přichytit se tyče nad tebou, jinak je konec. Nyní přeskákej na druhou stranu, a pozor na oheň. Na platformě se obrať doleva a skoč do otvoru ve zdi. Přes tyč na druhou stranu a pak skluzavkou, na jejímž konci je krátký tunel. Ihned, jak vylezeš, rychle doprava, ať utečeš střílejícímu hlídači. Naproti laserem chráněným dveřím jsou další, byť „neinteraktivní" dveře, po jejichž levé straně můžeš vyšplhat jako po žebříku vzhůru. Vylezeš na ochoz, na jehož konci je tlačítko deaktivující laserové pole na dveřích pod tebou, tedy rychle do nich. Chodbou kupředu a včas přeskoč laserem protkanou podlahu směrem k zelenému akváriu s vodou, které za chvíli kdosi prostřelí. Tím zničí laserové pole. Po pravé ruce stiskni spínač a vběhni do otevřených dveří. Chodbou doleva, po dialogu se Zipem aktivuj za doprovodu kulometných kamer přepínače na stranách velkého průchodu ve zdi a tím si otevřeš další dveře! Chodbou doleva a na konci doprava. V další místnosti s masivním teleportačním zařízením doleva, při vstupu do nové místnosti si u stropu





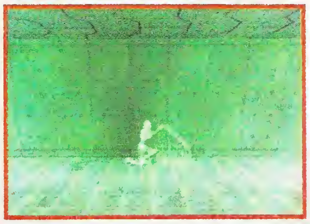
povšimni části s prasklinou, skrze kterou se dostaneš k tlačítku pomáhajícímu odhalit obsah jednotlivých nádob. Pouze jedna z nich totiž skrývá Teleporter disc, jehož posléze použiješ v počítačové konzole v předchozí místnosti. Vstup do teleportačního zařízení a použij Iris artifact.
Po dalším dialogu se Zipem si povšimni strážného, který se průběžně objevuje v lokaci a vyťukává vstupní kód 1672. Pomocí tohoto kódu se dostaneš do chodby, na jejímž konci stojíš před operačním panelem: zde se otoč doprava a na masivním

potrubí za sebou stiskni přepínač deaktivující paprsky X - nyní rychle do červeného tunelu. Vyber si odloženou zbraň. Znovu chodbou kupředu a doleva, u prvních dveří napravo rozstřel hasicí přístroj.

Red Alert! - Tower block:

Napravo nahoře sestřel strážného. Pokračuj nahoru. Po výbuchu bude následovat sesun jednoho poschodí, připrav se na to a rozeběhni se vpřed se skokem a přichycením. Jedno přeskočení, druhé přeskočení a přijde opět finta s propadajícím se schodištěm, takže znovu musíš volit rozběh a skok. Přičemž tady se odrážej cca z poloviny propadajícího se schodiště. Před sebou prokopni do zdi díru a proplaz se jí vpřed až do místnosti, na jejímž druhém konci při fixním pohledu kamery otevřeš prostup podlahou, vylezeš ven a zastřelíš strážného.

Vpravo za rohem je neviditelné laserové pole. Pokud trefíš červené koleso na potrubí, vypustíš tím páru a lokaci si částečně zviditelníš. Ještě před prostupem vpřed seber ale z bedny po levici Grappling gun ammo a při důkladném načasování (sleduj také panely na zemi) projdeš vpřed!
Po výstupu z výtahu máš před sebou dvoje dveře, projdi těmi nalevo. Aktivuj spínač a rozstřílej terče. Nyní chodbou od výtahu nalevo a na konci dveřmi doprava, kde za zeleným laserovým pásem získáš Grappling gun. Dveře za tebou jsou nyní uzavřené. Přede dveřmi do další místnosti seber po pravé ruce na masivním podlouhlém objektu špatně viditelné Grappling gun ammo. Ve světlé místnosti vylez až na nejvyšší bednu a na konkrétní místo na stropě použij svou novou zbraň, Grappling gun, s vystřelovacím lanem. Vyskoč na lano a odtud na popraskané části zdi, odkud přeručkuješ do otvoru ve zdi. Cestou nazpět k výtahu dej pozor na dva strážné. Opět přes laserové pole a znovu na schodiště, kde použiješ Grappling gun. Pomocí lana překonej průrvu - na druhé straně jedeš po skluzavce do ohně, nezapomeň se tedy včas odrazit. Tunelem se dostaneš ke strážnému, který by neměl aktivovat červené tlačítko napravo mezi bednami na spuštění kulometné kamery. Nalevo máš přepínač na otevření dveří. Doprava do výtahu, se kterým sjedeš do lokace, do níž se na lanech začnou spouštět dva vojáci. Lano nalevo (skoč na ně s rozběhem) využij pro skok na vysoké bedny, kde si otevřeš poklop nad sebou a vzápětí se vypořádáš se dvěma vojáky (jedním nad sebou, druhým za sebou).
Při souboji s černě oblečeným bossem - androidem střílej do jeho odhalených kovových částí. V okamžiku, kdy od nich začnou odletovat jiskry, vyskoč na bednu a střel do červeného kola na potrubí v horní části místnosti, tím vypustíš vodu, čímž tohoto oponenta zničíš. Přeskoč na sešikmení v rohu a tudy vyskákej vzhůru na rovnou plochu. Seber náboj do Grappling gun a vystřelené lano ti pomůže překonat další průrvu. V chodbičce aktivuj spínač zastavující příval vody do lokace a po mrtvém bossovi seber Key bit (left). Nyní si celý postup zopakuj ještě jednou (znovu aktivace spínače) a ventilační šachtou, kudy se sem přichází, se vrátíš nazpět. Máš před sebou otevřený prostup,



běž co nejrychleji na druhou stranu (ideální je běh se skoky) zatímco tě po pravici bude obtěžovat střílející helikoptéra. Proběhni místností, dej se doleva a znovu doleva za barový pult, kde na konci aktivuj na zdi tlačítko. Teď nazpět, cestou potkáš dalšího bosse – androida. Utíkej až k místu, kde ti zatarasí cestu laserové pole a zde zaboč doprava do otevřeného koridoru. Potom doleva, doleva a znovu doleva a aktivuj spínač. Musíš to provést v okamžiku, kdy nad tebou probíhá android, chytíš ho tak do pasti.
V poslední místnosti oblasti s otravným plynem (pokud se přikrčíš, dostaneš do plic čerstvý vzduch) aktivuj spínač, kterým si otevřeš nepřístupné dveře na začátku lokace s otravným plynem. Zde pomocí přepínače usmrtíš chyceného bosse a po znovupřepnutí spínače do původní polohy zamíříš k mrtvole bosse, kde seberete Key bit (right) - ten si v inventáři zkombinuj na Hellipad access key. A byť to tak

nevypadá, je to prostě vše. Žádné velké finále se nekoná. Ačkoliv, skoro by si ho člověk po takové fušce zasloužil...

CHEATS

Klíče a předměty pro danou úroveň!

Stiskni Select pro vstup do inventáře a zde označ ikonu Timex- TMX. Neotvírej ji. Nyní stiskni a drž L1+R1+L2+R2+směrový kříž dolů a stiskni (pro opuštění inventáře). Když se do něj znovu podíváš, nalezneš zde všechny důležité předměty pro momentální úroveň!

Zbraně, neomezené ammo a medipacky!

Stiskni Select pro vstup do inventáře a zde označ ikonu Timex- TMX. Neotvírej ji. Nyní stiskni a drž L1+L2+R1+R2+směrový kříž nahoru a stiskni (pro opuštění inventáře). Když se do něj znovu podíváš, budeš mít všechny výše uvedené propriety!

Special Features:

Pokud tě trápí netrpělivost, jakže bude vypadat Lara Croft na konzolách další generace, můžeš si hned zkraje vyvolat tuto speciální nabídku : stiskni Select pro vstup do inventáře a zde označ ikonu Timex- TMX. Neotvírej ji. Nyní stiskni a drž L1+L2+R1+R2+směrový kříž dolů+O a stiskni (pro opuštění inventáře). Stiskni Start a v nabídce vyber Quit. Znovunačtením hry se ti dostane nové volby Special Features. Podívej se do ní.

Russian Base:

Pokud chceš vstoupit do začátku druhého dobrodružství Lary Croft, v úvodní nabídce po spuštění hry označ New Game a stiskni směrový kříž nahoru+L1 a tlačítko X.

Black Isle:

Třetí dobrodružství Lary Croft se otevře označením New Game a stisknutím směrového kříže nahoru+L2 a tlačítka X.

Tower Block:

Poslední dobrodružství Lary Croft si zpřístupníš označením New Game a stisknutím směrového kříže nahoru+R1 a tlačítka X.

ramza + eada + pgk

Protože jsou staré paměťové karty pro zaznamenání stavu na Playstationu 2 příliš malé, potřebuješ nové karty s 8 MB od Sony

Tento černý pad je další nesmírně citlivou verzí oblíbeného ovladače Dual-Shock a vedle dvou 3D tlačítek reagují teď plynule i všechna analogová střílecí tlačítka

Vítejte v budoucnosti: S Playstation 2 představuje Sony nejen nástupce v současnosti nejúspěšnější konzole, nýbrž i doposud nejdražší systém. Vyplatí se přechod na generaci DVD?

Luxusní hračka Playstation 2

128 – bitový bolid: Playstation 2 skrývá skvělou techniku v krásně tvarovaném pouzdře, je přiložen i joypad Dual Shock 2

Sony se vytáhla: Po pětiletém vítězném tažení s konzolí Playstation přivedl podzim konečně i na pulty evropských obchodů dlouho očekávaného následníka této úspěšné konzole.
Playstation 2 bude do Vánoc stát po boku okolo 50 her, Ridge Racer V počínaje a 128 bitovým updatem hry FIFA konče. Podle Sony tak začíná nové období elektronické zábavy. Nástupce Playstation by měl nejen povznést herní zábavu na úroveň budoucnosti, nýbrž i spojit film, hru a internet do nového všeobjímajícího média. Není to tak jednoduché.

Všechno nově

Přinejmenším se zábavou online to však nepůjde zase až tak rychle: v balíčku sice najdeš vedle konzole i nezbytný kabel a nový joypad Dual Shock 2, ale žádný modem. Pro posledně jmenovaný je na zadní straně přístroje připravena zdířka, která vedle modemu pojme i harddisk. A protože na sebe oboje nechá ještě nějaký čas čekat, zůstane Playstation 2 nejprve offline.
To by ti však nemělo dále vadit, neboť Sony neklade na rozdíl od Segy důraz na internet: Playstation má jako první přístroj pro videohry na světě DVD mechaniku.
Předností je, že se na DVD vejde 4,7 gigabytů dat, mnohonásobek v porovnání k CD (asi 0,6 Gbytu) či ke Dreamcastu (1 Gbyte). Kromě toho umí konzole číst i filmy na DVD. Tak je Playstation 2 nejen přístrojem pro hry, nýbrž i videopřehrávačem, který má stejně jako jiné přístroje pro domácí kino také výstup pro audio typu „vodič světla": zdířka na zadní straně přístroje přenáší zvukové efekty a hudbu digitálně na digitální zesilovač dolby nebo přehrávač MP3.

Přípojka nalezena

Konzole je výborně vybavena a vedle známých vstupů pro dva joypady a paměťovou kartu lze vpředu objevit i tři digitální rozhraní: zdířky pro USB znáš z PC, kde toto rozhraní nachází uplatnění pro každý druh příslušenství.
Ještě rychlejší je miniaturní vstup pro iLink, PC Freak známý i pod jménem Firewire, který nahrazuje nejen sériový link-port z prvního Playstation, nýbrž je připraven i pro připojení dalších přístrojů Sony. V době startu PS2 nebude ještě iLink bohužel využívat žádné příslušenství, takže si počkáme.
Zbytek lze shrnout velmi rychle: vpředu osvětlují barevné diody resetové tlačítko a tlačítko pro zásuvku na DVD, síťový vypínač nalezneš na zadní straně přístroje. Zde se nachází jako obvykle i multi AV výstup, k němuž se hodí všechny kabely na Playstation: s přiloženým kabelem je kvalita obrazu přijatelná, se starým kabelem RGB od Sony je obrazovka ostrá.
Ostatní příslušenství z posledních pěti let lze znovu používat jen omezeně. Teoreticky sice fungují všechny paměťové karty, v praxi jsou však většinou příliš malé pro velikost souborů na Playstation 2. Staré joypady Dual-Shock fungují bezproblémově, ale Multi-Tap a linkkabel bohužel ne. Což znamená další a další nutné výdaje...

Vše v reálném čase

Detailně propracované krajiny vypočítává výkonný hardware PS2 v reálném čase a bez předem připravených bitmapových tapet. Tato technika šetří místo v paměti.

Výpočet pixelů

Playstation 2 může přesně vypočítat pohyb mnoha miliónů miniaturních částeček – to je optimální nejen pro zobrazení kouře a prachu, nýbrž i mnoha jiných efektů.

Podporované formáty

Formát	Playstation	Playstation 2
PS-1-CD	ano	ano
PS-2-CD	ne	ano
PS-2-DVD	ne	ano
Audio-CD	ano	ano
Video-DVD	ne	ano

Ochutnávka cen

konzole Playstation2	cca. 21 000 Kč
DVD-Film	cca. 1 800 Kč
hra Playstation	cca. 1 900 Kč
konzole Playstation	cca. 4 500 Kč

Budoucnost zajištěna

Jako nejnovější konzole herní scény ukrývá Playstation 2 pod svým znamenitým pouzdrem i doposud nejsilnější a nejmodernější techniku (viz následující dvoustrana). Úkolem softwarových oddělení Sony a jeho partnerů, kteří bez výjimky věří v úspěch PS2, je využít jeho 128 bitový potenciál.
V protikladu k platformám Nintendo nebo Sega podporují Playstation 2 novým software všichni velcí výrobci her (např. firmy Acclaim, EA a Konami, Eidos, Infogrames a Take 2, THQ, Ubisoft a Activision) a připadá-li ti výběr při startu ještě chudý, pak tě jistě ohromí množství her pro PS2 v roce 2001. Nic jiného totiž Sony nezbývá, protože už letos ve světových premiérách a prezentacích novinek dostávala tahle platforma od Dreamcastu dost těžce zabrat. Jinak: drtivě prohrávala a tak když se nevzchopí, půjde s nástupem Microsoftu pod kytičky. Což japonští bossové neponesou dobře. Takže se nutně musí něco stát...
Vysoká cena Playstationu 2 tak zůstává jediným problémem: vedle konzole, která za více než 20 000 korun nemá ani paměťovou kartu, stojí hry, které s cenou kolem 2 500 korun stojí více než tituly pro PC, Segu či starý Playstation.
Tip: prostuduj si nynější i střednědobou nabídku software pro PS2 a DC (na straně 56-57) a pokud se ti u her jako Tekken TT či Ridge Racer V sbíhají sliny v ústech, sežeň si bohatého sponzora. Třeba potěší i tvoje rodiče pěkný DVD přehrávač jako alternativa k televiznímu programu...

Možnosti budoucnosti

Pohybový senzor: na herních veletrzích ohromila Sony digitální kamerou, kterou lze pomocí USB připojit k PS 2.

Útočník zachycený kamerou řídí pochodeň (vpr.), která osvětluje scénu v reálném čase. Ještě to není úplně ono, ale funguje to.

Staré hry v nové technice

Skutečná zpětná kompatibilita k Playstation je vrcholem a trumfem nového hardware od Sony: kromě několika výjimek (mezi nimi i Wing Commander 3) se na PS2 dá hrát takřka 1000 32bitových her, které se u nás objevily od roku 1995 pro první Playstation.
Je jedno, zda se jedná o starou platinu či o multiCD novinku – na luxusní konzoli od Sony běží všechny hry s logem PAL-i Playstation. Přes systémové menu PS2 můžeš kromě toho zjistit, zda chceš hrát staré hry v originálním, pixelovém zobrazení, nebo zda bys chtěl použít přes původní 32bitovou optiku filtr, s nímž se posuneš zase o kus dál. Pak se totiž všechny hnusné pixely rozplynou a ostré okraje vyhladí. Grafika ve 3D tím sice nebude detailnější, ale poněkud stravitelnější, protože jemnější.

Vložíš-li hru z prvního Playstation do DVD mechaniky, pak poběží...

...na přání s filtrovanou grafikou. Zde vidíš jemné přechody.

Díky účelným stojnám, které lze zakoupit zvlášť, se z PS2 stane minivěž.

Dreamcast proti Playstation 2

Srovnání hardwaru

Playstation2 od Sony vyřazuje Dreamcast jako nejpokročilejší konzoli. Patří tedy do starého železa? Nebo Sony slibovala příliš mnoho? Přečti si, co u obou hovoří pro i proti.

Vynálezce: za více než 21 000 Kč (oficiálně až 28 000 Kč) nabízí Sony konzoli vhodnou pro DVD plus joypad. Chybí hra, modem, zvládne jen dva joypady...

Časy, kdy náročtí hráči videoher sahali bez výjimky po Dreamcastu, ukončila Playstation 2. Hrací systém Sony v ušlechtilém balení je i v Japonsku samém ke koupi teprve půl roku a má o mnoho modernější techniku. Nicméně stojí Playstation 2 dvakrát tolik, co Dreamcast a nemá modem. Ospravedlňují DVD, super čipy a silný design Sony tu vysokou cenu? Podívej se na přednosti a nedostatky obou konkurentů sám!

Obhájce: základní balíček Dreamcast už za cca 8 000 Kč obsahuje modem (u nás nefunguje), joypad a hru

Hry s cenami

Speciální oblasti použití obou superkonzolí (DVD filmy u Sony, Internet u Segy) jsou při silném cenovém rozdílu bez významu: PS2 stojí více než dvojnásobek ceny konzole Dreamcast. Rozdíl ještě vzrůstá, jestliže vezmeme v úvahu periferie. S adaptérem Multi Tap 2 stoupá cena PS2, stále ještě bez modemu, o další cca 2 000 Kč. V Dreamcastu jsou sériově vestavěny čtyři porty pro ovladač, takže chybí DVD. Ale když si koupím konzoli od Segy a k tomu DVD přehrávač, vejdu se v pohodě do 20 000 Kč. Navíc: k PS2 není přiložena žádná hra (k Dreamcastu Chuchu Rocket) - když to sečteme, chce Sony o cca 6000 více. Ještě jeden pohled na hry: ty pro PS2 budou stát v průměru o 600 až 700 Kč víc než tituly pro Dreamcast.

Skryté náklady: v dodávce PS2 chybí Memory Card a interface pro čtyři hráče

Kdo počítá rychleji?

Technicky sázejí jak Sony tak i Sega na tandemové řešení a stavějí CPU (procesor - mozek každé konzole) po bok silný grafický čip. Tady uměla Sony využít svůj pozdější nástup: Emozion Engine, který dva roky tajně piplala spolu s Toshibou, je výkonnější a komplikovanější než čip SH 4, který Sega převzala od Hitachi. Něco podobného platí pro grafický syntetizér Sony ve srovnání s čipem Power WR známým z PC, který je v Dreamcastu. Jelikož pouze špičkoví programátoři (a těch je bohužel málo) si prohlížejí architekturu Playstation 2, nebude ten rozdíl ve výkonu v praxi ještě tak zřetelný: když běží verze Dead or Alive 2 pro Playstation 2 vedle verze pro Dreamcast, není vůbec viditelné, že Sony má modernější techniku. Takže:Dreamcast je technicky trochu slabší než PS 2, zato je od programátorů dobře vybaven. PS2 má sice větší výkon, ale může trvat jeden dva roky, než bude dobře využit.

Dead or Alive II v podání ne sice supermoderní, ale velmi kvalitní konzole Dreamcast...

...se od toho nejvychvalovanějšího provedení pro PS2 liší na pohled skutečně jen velmi, velmi nepatrně.

Designed for Fun?

Design pouzdra a zpracování prokazují své kvality teprve při dlouhodobém užívání. DC už nám běhá rok nonstop, PS 2 jen pár týdnů. PS2 je pro většinu lidí hezčí konzolí, ale je i lépe pojednána: zásuvka CD na předním panelu ti dovolí napasovat svou PS2 i do toho nejmenšího prostoru (musíš jen pak ještě dokázat zastrčit síťovou přípojku do zadní strany). Přístroj Segy zase pracuje s top loaderem - do domácího kina se konzole zabudovat nedá, měla by stát volně před televizí nebo na ní. Na druhou stranu není DC zpracován zdaleka tak robustně jako překvapivě těžká PS2. Knoflíky na obrovském ovladači jsou ale poruchové a lámou se. Konzole Sony takové problémy ani po spoustě herních hodin nezná, budoucnost však ukáže víc.

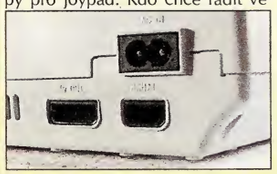
Designová studie DC - slušivá, lehká, trochu nepraktická pro zabudování do sestavy

Stačí paměť?

Pohled na paměťové systémy obou konzolí odhalí další rozdíly mezi Segou a Sony: se svými cekem 32 MB má PS 2 větší RAM než Dreamcast (26 MB). Ale programátoři si hořce stěžují, že Sony z nich jen 4 MB rezervovala pro grafiku - Dreamcast má s 8MB dvakrát tolik videopaměti a tím běhá většina her ve vyšším rozlišení než startovní tituly PS 2.
Pouhé 4 MB konzole Sony jsou nejčastějším argumentem proti. Tohle číslo má ale i své dobré stránky: jednak je RAM postavena na dobrém grafickém čipu PS 2 a odesílá data rychleji než Dreamcast, který s RAM komunikuje externím busem. A za druhé by Sony ráda v budoucnu vyloučila předem propočítávané prvky zabírající paměť (třeba textury) a propočítávala všechny efekty v reálném čase - místo přesunování spousty grafických dat sem a tam by měla PS2 všechno vypočítat. Zatím znamená menší ramka Sony to, že hry pro PS 2 působí v texturách chudě, zato však ukazují znatelně více polygonů.

Konektory a periferie

Stejně důležité jako hardwarová síla jsou konektory - možnosti připojení periferií každé konzole. Tady je Dreamcast dobře vybaven: konzole Segy má 4 konektory pro joypad, sériový speciální port pro multivýstup AV, jenž mimo jiné přináší ostrý obraz RGB. Rovněž Playstation 2 má multivýstup AV pro speciální playstationový kabel, vpředu však jen dva vstupy pro joypad. Kdo chce řádit ve čtyřech, ten potřebuje nový multitap adaptér za asi 2 000 Kč. Jinak je PS2 ale vybavena lépe a má ve svých dvou zástrčkách USB, iLink a digitální audiozástrčce nejmodernější rozhraní, která jsou v současné době k mání. Zásadní výhody to dneska ještě nepřináší. Ale Sony slibuje, že na portech PS2 budou brzy připojeny videokamery, tiskárny a další příslušenství. Tedy budoucnost...



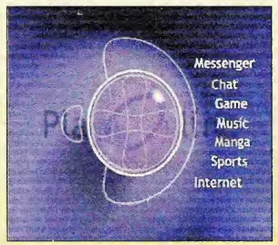
Nevyužito: sériový port na zadní straně Dreamcastu je mezi jiným míněn pro Link kabely - bohužel zatím žádná hra nebo příslušenství tento vstup nevyužívají...

Připraveni na budoucnost díky iLink a USB: ve prospěch etablovaných digi zástrček (pro myš, klávesnici a další příslušenství) se Sony u PS2 zříká vlastního linkového rozhraní.

Zábava on-line nebo vychutnávka filmů?

Další záležitosti ve vybavení jsou ještě nápadnější: tak třeba Dreamcast má sériově modem, který tě zavede na web s přijatelnými 33 kb. Navzdory luxusní ceně si Sony ušetřila napojení na internet a bude prodávat vlastní modem teprve v roce 2001 jako doplňkové příslušenství. Pro zábavu on-line se tedy PS2 dnes zatím nehodí. K tomu má DC zase své video(ne)schopnosti: zatímco CD jednotka konzole Sega polyká jen hry a audiocédéčka, mohou majitelé Playstation 2 zasunout do jednotky i DVD filmy.

Takhle to vypadá na síti se konzolí Dreamcast už dnes (tedy, v Evropě, protože u nás modem Dreamcast jednoduše nefunguje:((((((((



A takhle to vypadá s PS2. Zatím lze doufat, že Sony splní slovo a v půlce roku to tu všechno bude k mání. Zatím podpora Sony celkem slouží...

Srovnání nejdůležitějších technických údajů

System	Dreamcast	Playstation 2
CPU		
Typ	Hitachi SH-4	Emotion Engine
Architektura	64 Bit RISC	128 Bit RISC
Takt	200 MHz	295 MHz
Paměť		
celkem	26 MByte SDRAM	32 MByte Rambus DRAM
z toho Video-RAM	8 MByte	4 MByte
Grafika		
GPU	Power VR2	Graphic Synthesizer
Takt	100 MHz	150 MHz
Rychlost výstavby obrazu (Mpolygone/sec.)	3,5	20
Pixel Fill Rate (Gpix/sec.)	0,2	2,4
Videokomprese	MPEG1	MPEG2
Sound		
Kanály	64 ADPCM	48 ADPCM
Sampling-Rate	44,1 KHz, 48 KHz	44,1 KHz, 48 KHz
Zvláštnosti	56k-Modem, Memory Cards s LC-Display, 1GB médium (GD-ROM)	DVD-Movie-rozhraní USB a iLink, hraje asi 1000 titulů pro starou Playstation
Cena	cca 8 000 Kč	cca 21 000 Kč

Dreamcast proti Playstationu 2:

Zapomeň na vychloubání se technikou, vize do budoucnosti a reklamní sliby – co platí, jsou znamenité hry. Trefí se nabídka pro Playstation 2 do tvého vkusu, nebo ti připadají zajímavější hry pro Dreamcast?

Člověk si konzoli zpravidla nepořizuje proto, aby se vychloubal technickými daty a odbornými pojmy, nýbrž hlavně kvůli zajímavému posezení při hrách, ať již sám či s přáteli. Pro jakou konzoli jsou však nejlepší závodní hry, pro kterou je udělána většina RPG? Zde nalezneš přehled o aktuální nabídce, jakož i informace od Segy, Sony a jejich partnerských firem. K tomu jsme ještě připravili paletu softwaru rozvrženou pro obě nejvýkonnější konzole. V posledních dvou letech jsme kvůli tomuto testu přehráli kompletní nabídku her pro Dreamcast – jakož i takřka všechny hry pro Playstation 2 ohlášené do ledna 2001.

V rámečku pro příslušný žánr se dozvíš, jaká konzole je vhodná pro příslušný typ hry.

Ve výhledu pro rok 2001 se věnujeme důležitým hrám, jež se mají pro obě konzole objevit do poloviny roku 2001, ale doteď existují pouze jako demoverze či trailery, abys sis je mohl, plný síly, rozehrát i zítra...

AKČNÍ ADVENTURA

Vedle specialistů na přežití od Capcomu vyrábí i samotná Sega dobrodružství pro Dreamcast jako Shenmue či ohlášený Headhunter (obr.)

Konami má pro tuto konzoli od Sony mnoho plánů a slibuje mimo jiné i nástupce k brilantnímu dobrodružství agentů Metal Gear Solid – bohužel však nejdříve koncem roku 2001.

Díky Resident Evil, Dino Crisis a dalším hitům, jako jsou Soul Reaver a Tomb Raider mohou volit fanoušci DC z napínavé nabídky adventur. Naopak pro PS2 dobrodružné hry zcela chybí: mezi prvními 50 hrami se nenachází žádný konkurent Resident Evil.

Výhled pro 2001: V polovině roku 2001 se poměr otočí, dobrodružství pro DC se stanou nedostatkovým zbožím (ohlášeny jsou jen Alone in the Dark 4 a Headhunter od Segy). Zato PS2 získá od Konami takové šlágry jako Metal Gear Solid 2 a Silent Hill 2). K tomu se objeví ještě Onimusha, Shadowman, MDK a Kain.

3D STŘÍLEČKY

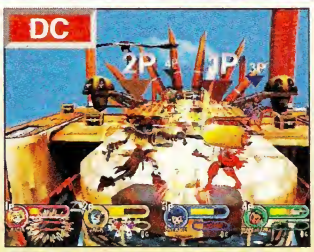
Vedle toužebně očekávaných převodů Half-Life a Unreal Tournament jsou pro DC k dispozici především starší typy střílečeek oblíbené v herních halách a 3D střílečky (obr.: Outtrigger).

Pro Playstation 2 převládají při jeho startu ještě robohry jako Gun Griffon Blaze. Teprve v roce 2001 přijde na řadu více západních 3D střílečeek a převodů z PC.

Pro novou konzoli Segy je převeden Half-Life a majitelé Dramcastu si oddechli – doposud měli totiž k dispozici pouze letitý Incoming a starší typy střílečeek. Pro PS2 byl krátce po startu k dispozici Unreal Tournament a Time Splitters od Eidosu. Dále jsou pouze pro něj určeny bitvy robotů Armored Core 2 a Gun Griffon Blaze. Čtyři 3D akce pro začátek stačí.

Výhled pro 2001: Pro hráče na DC bude v příštím roce k dispozici velké množství střílečeek - třeba Unreal Tournament, Outtrigger a Spawn). PS2 se stane díky exkluzivitám a převodům No One Lives Forever a Red Faction konkurentem PC.

BOJOVÉ HRY



Bojující kohouti jsou na DC dobře zavedeni, neboť kromě Segy zůstává tomuto hardwaru věrný i střílecí pionýr Capcom (obr.: Power Stone 2)

Nejlepší bojové divadlo současnosti existuje podle mínění mnoha hráčů pouze pro Playstation 2 a jmenuje se Tekken Tag Tournament.

Kdo zběsile rád bojuje v aréně, ten bude pravděpodobně potřebovat obě konzole. Pouze na Playstationu 2 vyniká Tekken Tag Tournament od Namca. Dreamcast zato láká větším výběrem a nabízí jak perfektní 3D bojové hry (Virtua Fighter, Soul Calibur, Power Stone), tak i nejlepší 2D hry (Marvel vs. Capcom).

Výhled pro 2001: Kromě inovovaného The Bouncer není pro PS2 do poloviny roku 2001 ohlášena prakticky žádná lahůdka. Pozice DC je výrazně lepší, protože v herních halách dominuje Sega a tituly jsou rychle převáděny na domácí konzole.

STRATEGIE

Majitelé Dreamcastu si chtějí hrát na boha, to však přijde bohužel až později. Online verze Black & White přijde až začátkem roku 2001.

Převod uzavřen: při startu PS2 přivádí Electornic Arts do Evropy úchvatnou japonskou bitvu Kessen.

Pro Dreamcast existuje konečně také jednou pořádná strategie, převod klasiky Railroad Tycoon 2. PS2 je na tom při svém startu poněkud lépe a láká strategy přesvědčivou hrou, vyvinutou exkluzivně pro Sony - Kessen.

Výhled pro 2001: Majitelé DC se těší na simulaci Black & White. Pro generály fantasie je zajímavý i další převod chytlavé hry pro PC, Heroes of Might & Magic 3. EA by chtěla přivést do Evropy pro Playstation 2 jak Theme Park World, tak i Black & White. Konami oznámila pro přechod roku Age of Empires 2 a Red.

Srovnání her

ZÁVOONÍ HRY

Pouze jedna z vysoce kvalitních závodních her pro Dreamcast: novinka od Segy Ferrari F355

Turbonaděje všech majitelů Playstationu 2: třetí Gran Turismo se objeví začátkem 2001.

Pro konzoli od Segy existují vysoce ceněné zběsilosti - od realistického F1 World Grand Prix přes novinku F355 až po ohraný Crazy Taxi. PS2 startuje s novým krásným Ridge Racer V a zdařilými Wild Wild Racing a Smuggleres Run. K tomu všemu se ještě objeví v příštích týdnech hned čtyři oficiální simulace F1. Postavení obou systémů je v tomto žánru špičkové.

Výhled pro 2001: LeMans, Sega GT a Speed Devils Online – tím je zajištěna budoucnost závodů na DC. Pro PS2 je v současnosti v pohybu všechno, co má čtyři kola a turbo, i toužebně očekávaná GT3.

RPG

Vedle Grandia 2 slibuje i Skies of Arcadia (obr.) od Segy v příštím roce opravdový hit fantasie pro všechny hrdiny Dreamcastu.

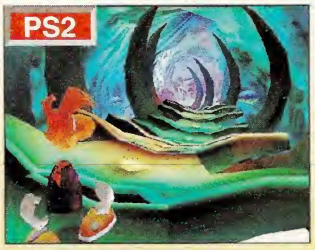
Místo RPG od vývojářů z USA nebo Evropy doprovází start Playstationu 2 výhradně japonské hry (obr.: Orphen).

Pro vývoj dobrého RPG potřebují výrobci zpravidla 1-2 roky. K tomu je třeba připočítat další měsíce na převod do Evropy. Rok po debutu DC Sega nedokázala přivést více než 2 či 3 RPG. Ale i pro PS2 lze hledat fantastické příběhy pouze pod lupou. V současnosti je k dispozici pouze povrchní 3D hra Eternal Ring a převod Orphen od Activision.

Výhled pro 2001: S Phantasy Star Online, Grandia 2 od Ubi Softu a Skies of Arcadie má Sega hned tři želízka v ohni. Příznivci Sony se těší na Dark Cloud, Reiselied od Konam i a Final Fantasy X, to ale až někdy v konci roku 2001.

PLOŠINOVKY

Ježek exkluzivně pro Dreamcast – Sonicu Adventure jsou už dva roky, ale stále si udržuje svoje postavení jako jedna z nejlepších plošinovek.

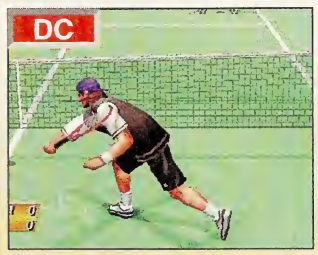


Rayman pro všechny systémy – po třpytivé verzi pro Dreamcast je update pro PS2 o něco horší.

S hitem Jet Set Radio přenesla Sega osvědčené myšlenky do budoucnosti. Jinak lze spočítat plošinovky pro DC na půlce ruky – Sonic, Rayman 2, Magnetic Neo. Pro PS2 to vypadá ještě hůře. Nový Crash Bandicoot není ještě k mání, pouze evropský vydavatel Ubi Soft dává šťávu 128bitové éře. Rayman Revolution a Donald Duck teď vychází pro PS2 i Dreamcast.

Výhled pro 2001: Je sice ohlášen nový Sonic, ale jinak nic moc. Naštěstí je ještě na řadě Ubi Soft – po Donald Ducku a Dinosaurus odstartuje v roce 2001 pro obě konzole i fantasy plošinovka Evil Twin.

SPORT

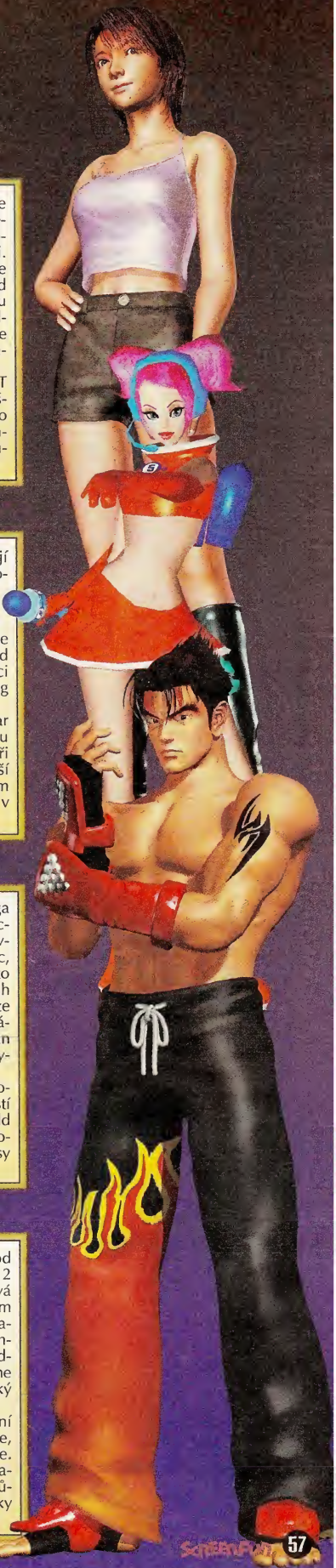


Bezkonkurenčně zábavný: Virtua Tennis je jednou z mála sportovních her pro Dreamcast světové třídy. Nášup ještě není v dohledu.

Předvoj laviny sportovních her: společně s EA Sports zásobuje Konami (obr.: „ISS“) příznivce Playstationu prakticky každým sportovním odvětvím.

Díky ambiciózním titulům od Konami a Electronic Arts má PS 2 plnou podporu, která využívá všech nových trendů. Příznivcům DC chybí EA Sports, zato však samotný výrobce konzolí vyvíjí v tomto sektoru své hry – Sega dodává vedle perel Virtua Tennis a Extreme Sports i průměr, např. lehkoatletický sedmiboj Virtua Athlete 2K.

Výhled pro 2001: Zatímco herní vzduch pro DC v příštím roce zřídne, pro PS 2 naopak pořádně zhoustne. Je jedno, zda rád kopeš, běháš či skatuješ, na nové konzoli od Sony si můžeš v roce 2001 vyzkoušet prakticky všechny druhy sportu.



PS2: JEN SI PŘIPLATIT...

M-Adapter

Pokud si chceš na PS2 skutečně zahrát s kamarády, nezbyde ti než přikoupit si Multiplayer Adapter. PS2 má jen dva vstupy pro joypad - s M-Adapterem vás může hrát najednou až 10 (tedy pokud si koupíš dva). Jeden tě vyjde na cca 1600 Kč.

DualForce

Asi nejlepší ovladač, který je v současnosti pro PS2 k mání. A poměr cena/výkon je pro ostatní dost zahanbující - za necelých 1 200 Kč dostaneš do ruky bezchybnou aparaturu. Jdi do toho!!!

Superzvuk

Když si to všechno, co PS2 nabízí, budeš chtít pořádně užít, bez slušné reprosoustavy se neobejdeš. CreativeLabs přišli s futuristickou vizí, která krom toho, že dobře vypadá, je i docela slušná ve zvuku. Jen cena nepotěší - 10 000 Kč za tuhle krásu si asi málokdo dovolí...

Storm

Byla by to bouře, kdyby chlapci z InterAct tentokrát nepřišli místo s ovladačem s maketou ovladače. Za 1 600 Kč je to předražený šmejd, klidně se mu vyhni...

Saitek

Pady na PS2 jsou k mání různé - celkem slušným se prezentuje Saitek, známý to dodavatel herních zařízení. Analogový ovladač je vcelku přesný a nabízí makro funkce. Za cenu pod 1 500 Kč je to dobrý tip...

ShadowBlade

Arcádový ovladač s programovatelnými tlačítky a analogovým joystickem je celkem fajn pro akční hry i strategie. Makrofunkce samozřejmě nabízí, ale cenou asi překvapí. Zle. Skoro 3 500 Kč. Nebrat!

DualImpact

Za cenu o málo vyšší než je 1 000 Kč pořídíš od firmy InterAct ovladač, který ti bude plně vyhovovat - dokonce můžeš volit mezi digitálním a analogovým modem ovládání. Jen kdyby byl citlivější, to by byla věc!

Guillemot

Tak tahle firma většinou ví, co dělá. Ani jejich PS2 volant nebude šlápnutím vedle. Přesný, citlivý, s poměrně dobrým vedením směru a přesnými pedály. Cenově se vejde do 3 000 Kč a to je dost slušné.

Analog

Guillemot si nezadá jen s volanty, i analogový joypad z téhle dílny stojí za to. A cenově je zdaleka nejlepší - nebo pořídíš někde jinde přesný a ergonomický ovladač pod 1 000 Kč? Těžko...

GOODIES

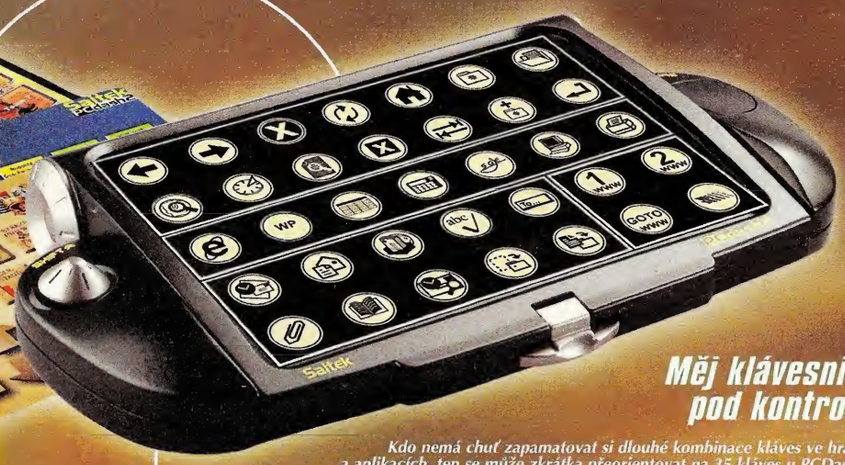
HIGH_TECHNOLOGIES

Zázraky, které nás dostaly do...

Když PC slyší na slovo

Zdlouhavé zadávání textů či hotových textových článků bylo při dosavadní komunikaci mezi hráči multiplayeru velmi pracné. Změnit by to teď měl GameVoice. Až čtyřem hráčům či skupinám je v novém hlasovém ovladači přidělen vždy samostatný kanál. Stisknutím příslušného (očíslovaného) tlačítka se tak můžeš domlouvat přes dodanou sadu sluchátek, aniž by přitom mohli naslouchat i jiní hráči. Aby nešel dodatečný přenos hlasu na úkor herní rychlosti, je možné aktivovat kompresi hlasu.
Kromě toho je možné zvolit příkazový modus a pak přístroj rozpozná vyslovené slovo a spustí ve hře předem určenou akci. Chatový modus je podle zkoušek prvotřídní, ale přesné vyslovení povelů je přece jenom příliš náročné, lepší je napsat je na klávesnici.

HIGH-TECH



Měj klávesnici pod kontrolu

Kdo nemá chuť zapamatovat si dlouhé kombinace kláves ve hrách a aplikacích, ten se může zkrátka přeorientovat na 35 kláves u PCDashe. Ještě pohodlnější je to s konfiguračním souborem. Stačí jednou natáhnout z CD nebo z internetu, a pak se již budou klávesnice obsazovat při každém spuštění programu automaticky. K velkému množství her jsou již dokonce přiloženy i hotové vkládací karty s vhodnými grafickými symboly pro klávesy. To neobyčejně usnadňuje hledání správného povelu.
Díky USB je připojení velmi jednoduché. Přídavné klávesy Shift umožňují dokonce i několikeré obsazení butonů.
Hodnocení: Ideální pro začátečníky na PC. Programování však dovoluje velký výběr použití i profesionálům.

S tímto ovladačem se staneš stratégem profesionálem

StrategicCommander je novodobá kombinace z myši a klávesnice. Skládá se ze dvou částí. Na pevném podstavci je namontován horní pohyblivý díl ve tvaru myši. Na jeho vrchní straně se nachází šest tlačítek, jež je možné obsazovat libovolnými kombinacemi kláves. Díky třem postranním tlačítkům Shift je možné je obsadit i vícekrát. Opravdovým šlágrem je pak to, že je možné tlačítka nově programovat i během hry.
Pohybováním myší je možné scrolovat a otáčet herním polem. Aby vše probíhalo hladce a bez škubání, musí být tato funkce ale podpořena i samotnou hrou. Na přiloženém CD nebo na internetu lze nalézt předem obsazené konfigurace.
Při hraní je to velmi užitečné, velké množství kombinací je však nutné se naučit.

Airboard - to je bezdrátová televize

Japonský obr Sony předvedl světu bezdrátový televizní zázrak. Airbord set disponuje obrazovkou s úhlopříčkou 10.4" (je to pochopitelně LCD) a malou základnou pro příjem jakéhokoliv vysílání (radio, tv, video i internet) bezdrátovou LAN technologií. Cena zařízení přesahuje 1 000 USD a cena měsíčního připojení k této službě je necelých 20 USD. Za nekonečnou nabídku všeho kamkolív je to láce, nežli?

GOODIES

HIGH_TECHNOLOGIES

Zázraky, které nás dostaly...

Internetový budíček

Chceš se budit nově? Stylově? MP3? není nic jednoduššího. Takovýhle budík to dokáže jako nic: e-Clock (pravda, 1 600 Kč není zrovna nejmíň) je přes paralelní port spojen s tvým computerem a díky tomu si můžeš nastavit kteroukolív ze svých MP3 jako melodii budíku. No, je to blbůstka, ale milá...

Opět bezdrátový internet

FreePad je - možná trošku zmazečné - jméno nové mašinky. Co umí? Bezdrátově tě přivede k internetu a díky touch-screenu s ním zvládneš plnohodnotnou práci, tedy maily, telefonování, faxování i brouzdání a to až 300 metrů od základnové stanice. ta už ale drátky potřebuje. Prostě, vezmeš si internet s sebou na zahradu. To je taky fajn, ne?

Vajíčko nebo video?

Přidej si do slovníku novou zkratku - PHS (Personal Handy-Phone System). Může za to Honda, která si vymyslela takovýhle telefonek, co dokáže přijímat streming videodat. K dispozici je více než 130 programů na 47 kanálech - stojí to dva dolary za měsíc a 13,6 centů za minutu připojení. Jdem do toho?

Cassiopeia v novém kabátku

Kazuo Kashio, prezident společnosti Casio Computer, se už dnes může těšit z nového PDA, tentokrát s označením Cassiopeia E-707. Nový model pracuje na platformě Windows CE a z pohledu výrobce jde o zcela novou generaci mobilního síťového terminálu, dokonale připraveného na éru datové komunikace třetího tisíciletí. Cenu se snad podaří udržet pod 1 000 dolarů. To by bylo fajn. A až ji dostaneme do ruky, řekneme víc...

Dvakrát staré v novém

Dvě novinky najednou: na konferenci PalmSource v kalifornském městě Santa Clara poprvé oko novináře uzřelo tyhle krasavce - Palm IIIc (vlevo) a Visor. Čím že jsou zajímavé? Chovají se jako krabičky pro třetí tisíciletí - zvládají streeming videa kvalitou 30 framů za sekundu. Není to špička, ale pokrok, pokrok určitě. Bezdrátový přenos a vývojm nových aplikací jsou prý samozřejmostí. Víc se ale nedozvěděl ani ten nejzvídavější špión. Co naplat, je to souboj gigantů, tak počkáme.

Internetová myšice

Je to takový nenápadný tvoreček, ale dost užitečný. Myš k internetu, která nejen pěkně vypadá, ale navíc dokáže hledat za tebe. Fakt: nastavíš si svůj speciální vyhledávací profil a myš už pak všechno dělá sama - ty to jen kontroluješ na displayi. Kliknes a ona sama požadovanou stránku najde a natáhne její obsah do computeru. Legrace za 3 000 Kč. Proč ne...

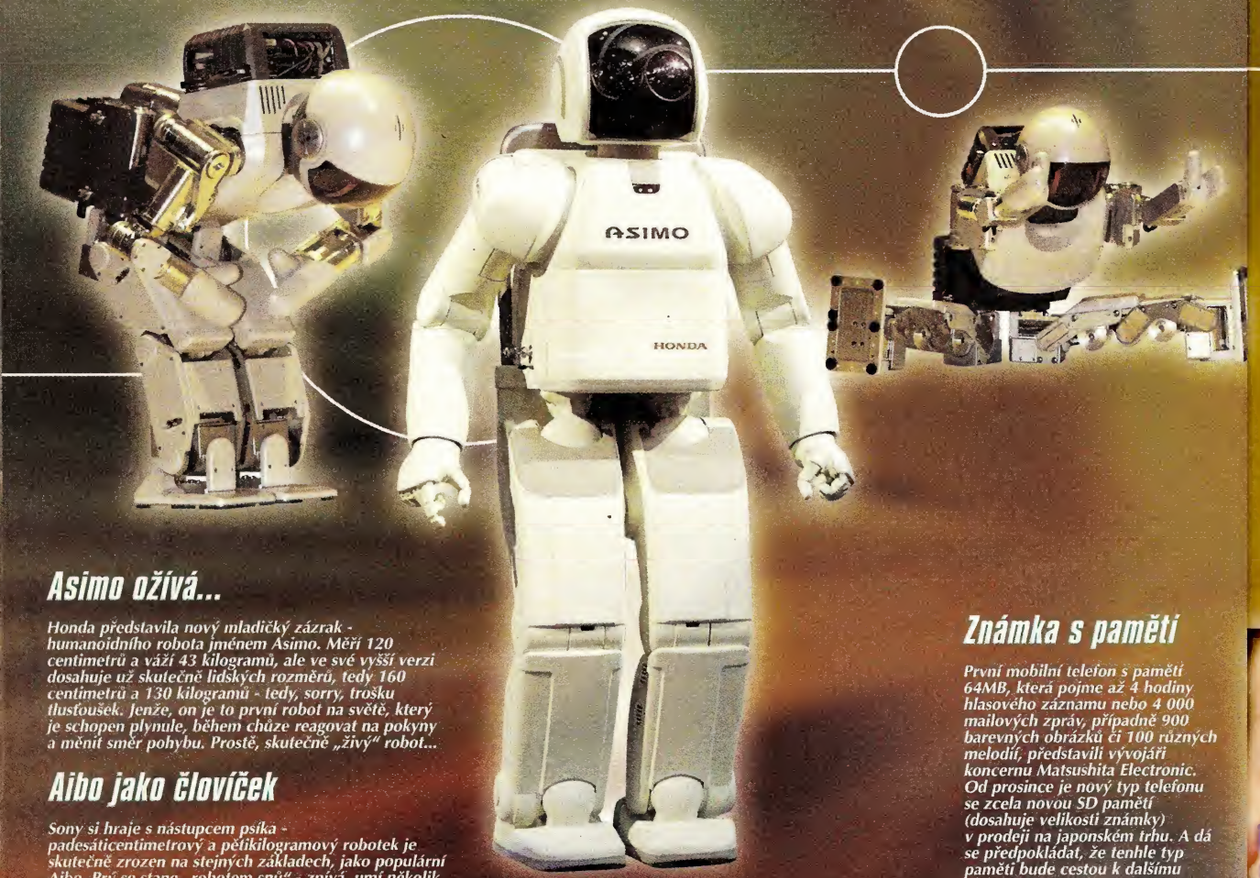
Šikovný trpaslík

Panasonic se také ještě před Vánoci nechal vidět: tentokrát s novým MD přehrávačem SJ-MJ88. Má celkem impozantní parametry, neboť váží pouhých 54 gramů a při rozměrech res 71,5 x 78,5 x 11,8 mm je to skutečně miniatura. Skoro by se chtělo říct, že je to taková elektronická bonsaj. Za necelých 300 dolarů ma na trhu jistě šanci.

GOODIES

HIGH_TECHNOLOGIES

Zázraky, které nás dostaly...



Asimo ožívá...

Honda představila nový mladičký zázrak - humanoidního robota jménem Asimo. Měří 120 centimetrů a váží 43 kilogramů, ale ve své vyšší verzi dosahuje už skutečně lidských rozměrů, tedy 160 centimetrů a 130 kilogramů - tedy, sorry, trošku tlusťoušek. Jenže, on je to první robot na světě, který je schopen plynule, během chůze reagovat na pokyny a měnit směr pohybu. Prostě, skutečně „živý" robot...

Aibo jako človíček

Sony si hraje s nástupcem psíka - padesáticentimetrový a pětikilogramový robotek je skutečně zrozen na stejných základech, jako populární Aibo. Prý se stane „robotem snů" - zpívá, umí několik málo slov, ze tří míčů si vybere ten se správnou barvou a ještě dokáže vstřelit gól. Jednou prý tihle robotci budou mít mistrovství světa ve fotbale. Jo, už to vidím, jako by to bylo dneska: finále turnaje Brazílie versus Aibo dream team skončilo krutou porážkou 1:6 a trenér Pelé, který právě oslavil 87 narozeniny, okamžitě rezignoval. Teda, čekají nás časy...

Navigata VX3

Bezdrátový trackball z dílny společnosti Touch Controls zaujal už na veletrhu Comdex. Zařízení je designově velice povedené a může fungovat i jako běžná myš - co je na ní skvělé je to, že pochopitelně nepotřebuje ani podložku, prostě stačí hýbat s ní v ruce. Co asi přijde teď???

pgk/ČTK

Další palmtop na scéně (ZAURUS)

Zaurus MI-E1 je značka novinky z dílen koncernu Sharp - jde o nový model palmtopu, který disponuje 3.5" barevným displayem, obsahuje plnohodnotný internetový prohlížeč, e-mailový program i přehrávač MP3 hudebních souborů. Sorry, Sharp, chybí tomu telefon. Co bych chtěl za 500 dolarů. No, říkám, ještě videotelefon...

Známka s pamětí

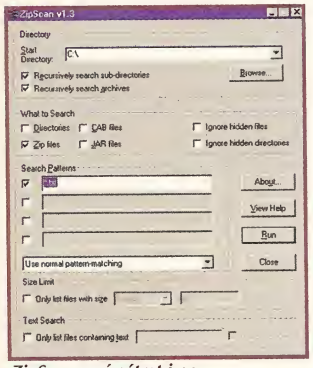
První mobilní telefon s pamětí 64MB, která pojme až 4 hodiny hlasového záznamu nebo 4 000 mailových zpráv, případně 900 barevných obrázků či 100 různých melodií, představili vývojáři koncernu Matsushita Electronic. Od prosince je nový typ telefonu se zcela novou SD pamětí (dosahuje velikosti známky) v prodeji na japonském trhu. A dá se předpokládat, že tenhle typ paměti bude cestou k dalšímu zdokonalení technologických zázraků, především v oblasti záznamu zvuku a obrazu.

Krok do budoucnosti

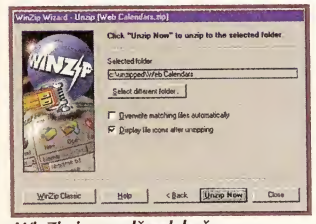
Rebekka Porath uvedla v Hamburku nový model telefonu Philips - není to ještě produkt na trh, spíše designérská studie, ale dává tušit, kudy se vývojáři ubírají. Já osobně bych takovouhle hračičku s rádiem docela uvítal.

Zazipuj to!

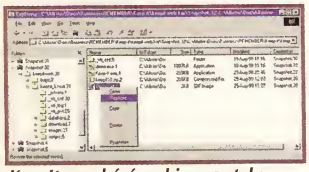
PKZip sice využívá windowsové ovládání, za 30 dolarů se ale dají sehnat zajímavější programy



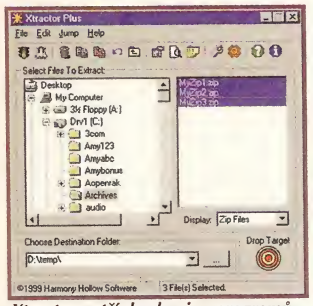
ZipScan umí pátrat i po zazipovaných souborech



WinZip je pravděpodobně nejznámějším zipovačem pro Windows



KeepIt prochází archivy ve stylu Průzkumníka



Xtractor patří do skupiny programů, které umí archivy pouze rozbalovat

Zipovat se musí

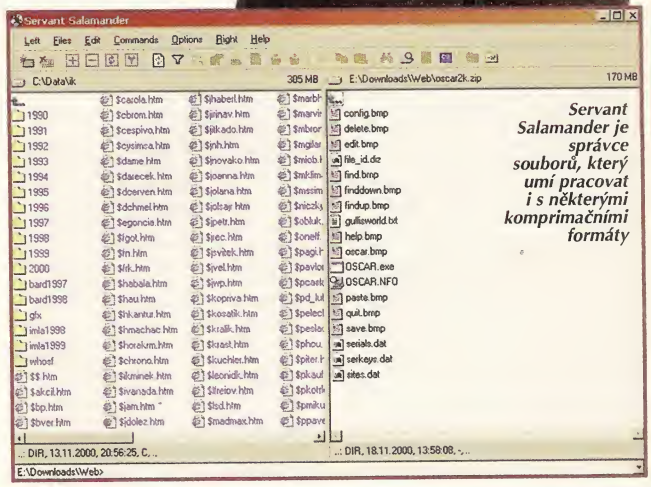
I když se objevuje čím dál více souborů v podobě tzv. samorozbalovacích nebo spustitelných balíčků, pořád se ještě najde řada zajímavých věcí jen tak zazipovaná nebo jinak zabalená. A protože ve Windows není běžně vestavěna podpora žádného komprimačního formátu, nakonec si stejně budeš muset pořídit nějaký speciální program. Po světě jich je spousta za různou cenu nebo úplně zdarma, takže záleží opravdu jen na tobě, který z nich ti padne do oka (nejčerstvější přehled těch zadarmo najdeš třeba na www.moochers.com v oddílu Compression Management). V podstatě všechny dokážou soubory rozzipovat a spousta jich také umí vytvářet nové nebo upravovat již existující archivy. Většina těchto všeumělů si také dovede poradit s nejrůznějšími komprimačními algoritmy. Takže nemusíš mít instalováno třeba 5 různých programů, když chceš pracovat s 5 různými komprimačními formáty. Řada programů umí vytvářet nebo upravovat jen ty nejběžnější formáty, otvírat nebo rozbalovat jich ale zvládne podstatně víc.

Vedle programů zvučných jmen (WinZip, NetZip, PKZip), které ale nejsou zadarmo, existují i desítky méně slavných, ale freewarových dovedů. Takže si místo WinZipu (kdo by taky utrácel 30 dolarů, když nemusí, a koho pořád baví odklepávat upozornění, že by bylo dobré se zaregistrovat?) pohodlně vystačíš třeba s programem PowerArchiver (www.powerarchiver.com), který je nejen úplně zadarmo, ale dovede si poradit s trojnásobným počtem komprimačních formátů. Vzhledově se velmi podobá WinZipu Classic a práce s ním je úplně stejně pohodlná. Ikony sice nejsou tak načančané a chybí i možnost přepnout do režimu Průvodce (Wizzard), ale to jsou spíše kosmetické záležitosti. Na tomto programu si také můžeme předvést, že zipování se netýká jen obyčejného "zahušťování" souborů, ale že se dá použít i k jiným věcem.

PowerArchiver

Tento program se při prvním spuštění nastaví jako obslužná aplikace pro všechny podporované komprimační formáty a zapojí se i do kontextové nabídky windowsového Průzkumníka. Díky tomu můžeš zazipovaný soubor otevřít poklepáním levým tlačítkem myši a program se už postará o všechno další. Pokud se jedná o instalaci nějakého programu, PA to pozná a nabídne ti možnost okamžitého spuštění instalace. Všechny soubory rozbalí do pracovního adresáře, odkud je také dokáže po skončení instalace uklidit. Je samozřejmě potřeba počkat na úplný konec instalace, protože jinak PA smaže soubory, které slouží jako zdroj instalace.

Další služby přibudou v Průzkumníkovi v rámci práce s pravým tlačítkem myši (kontextová nabídka). Pokud právě ukazuješ na zazipovaný soubor, můžeš ho například nechat rozbalit do nově vytvořeného adresáře. A nebo ho můžeš převést na samorozbalovací archiv pro někoho, kdo ve svém počítači žádný program nemá.



Servant Salamander je správce souborů, který umí pracovat i s některými komprimačními formáty

Archiv - více souborů zabalených do jednoho tak, aby se z něj daly snadno rozbalit. A to jak všechny na jednou, tak po částech.

Komprimace (komprese) - "zahuštění" počítačového souboru tak, aby zabíral co nejméně místa. Zatímco některé soubory místem na disku plýtvají a komprimovat se je vyplatí, u některých úspornějších je to zbytečné. Textový soubor se dá zahustit třeba i na třetinu původní velikosti, zvuk v MP3 nebo obrázek v GIF nebo JPEG se ale nezmenší ani o trošku. Jsou už totiž komprimované v rámci svého formátu.

Komprimace po částech - původně se využívala k ukládání velkých archivů na více disket. V současnosti se hodí třeba při stahování velkých souborů po pomalých internetových linkách. I když spousta internetových serverů umožňuje v případě přerušení spojení na přenos souboru navázat, najdou se i takové, které to neumí. Proto je lepší stahovat si velký soubor po částech, které potom dokáže každý šikovnější zipovací program sám pospojovat.

Komprimační algoritmus - matematické principy využívané k zahušťování souborů. Jiné postupy jsou účinné v případě textových souborů a jiné pro obrázky nebo zvuky. Některé formáty umožňují měnit stupeň zahuštění. Potom platí, že čím je míra komprese vyšší, tím je práce s archivem pomalejší (i když spíš v řádu vteřin než minut).

ARJ - jeden ze starších formátů, který se už v současnosti příliš nepoužívá. Jako jeden z prvních uměl rozdělit výsledný archiv na více částí, takže se často využíval při zálohování dat na diskety a při přenášení větších obje-

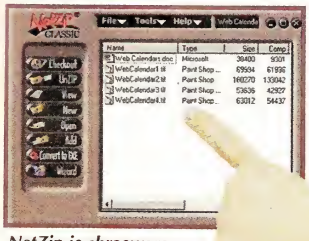
Jiří T. Pelech

Komprimace (pakování, zipování) souborů je stará jako počítače. Vždycky se totiž najde nějaký důvod, kvůli kterému se ta trocha práce spojená s komprimací vyplatí. Zatímco ještě před pár lety byl největším problémem nedostatek místa na disku nebo na disketách, v současnosti je tím nejbolavějším místem Internet. Můžeš totiž mít třeba dvacetigigový disk, ale nízká průchodnost telefonních linek tě nakonec stejně srazí k zemi. Kdyby nebyla většina souborů procházejících Internetem zazipovaná, trval by jejich přenos třeba i třikrát déle.

ný komprimační program nemá. Když naopak ukazuješ na samorozbalovací archiv, dokáže ho PA převést na normální zip nebo ho prostě otevře, aniž by ho spouštěl. Pomocí pravého tlačítka si také můžeš zazipovat jednotlivé soubory nebo celé adresáře. Ve všech těchto případech se můžeš rozhodnout buď pro plně automatickou variantu, která se na nic neptá, nebo můžeš dodat doplňující údaje. Například to, jak se má výsledný soubor jmenovat nebo kde má být uložen. Nabízí se také možnost rozdělit ho na více částí. Většina komprimačních algoritmů navíc umožňuje chránit obsah archivu heslem. Tak si můžeš některé soubory schovat, aby se k nim nedostal nikdo nepovolaný. Pokud nezná heslo nebo není opravdovým počítačovým machrem, nemá šanci k zaheslovaným souborům proniknout. Heslo ale nesmíš zapomenout, protože jinak by ses ke svým tajným souborům dostával jen velmi těžko. Existují sice některé programy na "obnovu" ztracených hesel, nejsou ale stoprocentně úspěšné a nebo nepodporují některé méně používané formáty.

Integrace

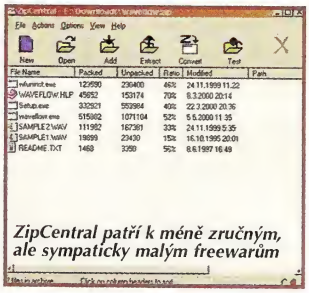
Najdou se i programy, které svedou "zipování" začlenit přímo do vlastností Windows, tedy hlavně Průzkumníka. Nejlépe to umí asi ZipMagic (za 30 dolarů, na http://www.ontrack.com/ZipMagic/.



NetZip je shraeware vyladěný pro práci v Internetu

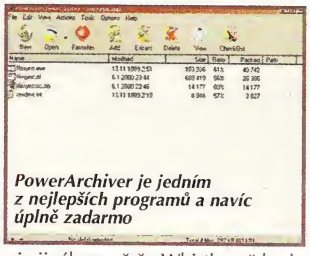
Jakmile jej spustíš, komprimované archivy se díky němu tváří jako běžné adresáře nebo složky. Můžeš jimi tedy volně procházet, přidávat nebo ubírat soubory, ale dokonce je přejmenovávat nebo měnit jejich obsah.

Jestliže chceš ušetřit a obejdeš se přitom bez Průzkumníka, můžeš zkusit freewarový správce souborů Servant Salamander (www.altap.cz). Ten se totiž k zazipovaným soubo-



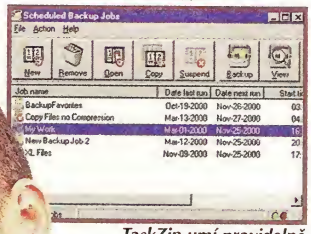
ZipCentral patří k méně zručným, ale sympatický malým freewarům

rům chová hodně podobně jako Průzkumník upravený ZipMagikem. Navíc má přímo v sobě vestavěnu možnost prohlížet textové soubory a obrázky nejrozšířenějších formátů. A dokáže dokonce i zobrazovat webové stránky, takže Průzkumníka nejen nahradí, ale v některých věcech i předčí. Je možné, že za nějaký čas si i Microsoft dá říci a krom samorozbalovacích archivů a zip souborů zvládne i další, protože vzhledem k nutnosti komprimovat data by základní a nejrozšířenější komprimační nástroje měly být součástí systému stejně, jako alespoň minimální nástroje pro úpravu zvuku a obrazu. A protože v poslední verzi systému, v novoučkých Windows Me už jsou nástroje pro práci s obrazem a se zvukem na docela slušné úrovni, nečeká nás patrně



PowerArchiver je jedním z nejlepších programů a navíc úplně zadarmo

nic jiného, než že Whistler už bude umět i komprimovat. Jenže stejně budu mít - pro jistotu - vždycky po ruce něco dalšího, protože člověk nikdy neví. Když píšu článek, taky si radši beru do kapsy tužku a papír. Je to možná jen gesto pro lepší pocit, pro leckoho směšné, ale abych byl upřímný, už se mi to několikrát osvědčilo. Ba co dím, osvědčilo, dokonce se to už i vyplatilo.



TaskZip umí pravidelně automaticky archivovat vybrané soubory

mů dat mezi dvěma počítači, které nešlo vzájemně propojit.

BZ2 - jeden z nejnovějších algoritmů využívaný zejména v Linuxu. Protože vznikal v rámci všeobecné licence, není chráněn žádným patentem, takže jej může využívat kdokoli k čemukoli.

GZip - pakovací algoritmus vyvinutý v rámci projektu GNU (volně šiřitelné programy) a využívaný v systémech typu unix, zejména Linux.

RAR - Jeden z novějších algoritmů, rozšířený hlavně v oblasti PC, vyznačující se vysokým stupněm komprese a umožňující pohodlně dělit archiv na více souborů.

TAR - původně archivační program v systémech unix, který neobsahuje žádnou kompresi. Nyní se využívá hlavně v Linuxu ve spojení s komprimačními algoritmy GZip a BZ2.

SIT - pravděpodobně nejrozšířenější formát používaný v oblasti počítačů Apple. Existují i programy pro Windows, které s ním umí pracovat.

ZIP - jeden z nejstarších algoritmů používaný zejména v oblasti PC. Pravděpodobně světově nejrozšířenější formát, který dal dokonce vzniknout neoficiálnímu názvosloví používanému v oblasti komprimace souborů.

NOTES

Upeč si svou placku...

Můžeš zipovat a komprimovat jak chceš, ale čas od času se asi nevyhneš tomu - zvláště pokud jsi hravý a zkoumáš všechny možné programky a blbůstky - že bude třeba trochu vyčistit harddisk. Nebo si jen budeš chtít pár věcí odnést ke kamarádům, případně nahrát si nějakou hudbu či fotky a videa do archivu. Pak nastane čas pečení. Tedy, správně samozřejmě vypalování. Osobně si myslím, že klidně ještě můžeš na pár měsíců oželet DVD mechaniku, ale bez vypalovačky se neobejdeš.

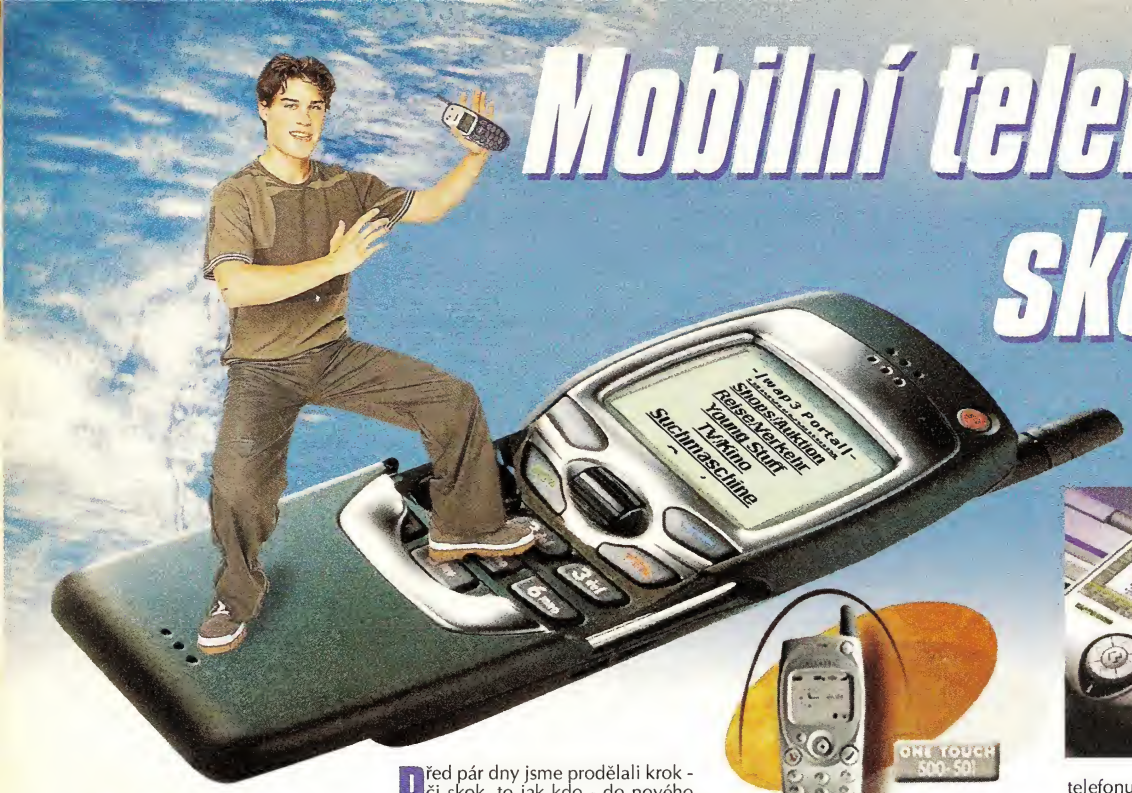
1 První věcí je zvolit správné komponenty, tedy mechaniku, médium a software. S mechanikou problém nebude, slušné pořídíš už za cenu kolem 7 000 Kč. Software už by měl být součástí balíčku, nejčastěji WinONCD nebo EasyCD Creator. Některé programy jsou i na internetu, většinou za registrační poplatek nebo jako trila verze na 30 dnů. Teď média: doporučuju kupovat dražší, leč přepisovatelná CD-RW, raději ty s vyšší kapacitou, tedy 80 minut. Pokud ale chceš vytvářet pouze archiv, bohatě ti postačí levné CD-R mechaniky. Není pravda, že na ně můžeš zapisovat pouze jednou - každý slušný software ti při vypalování nabídne možnost zapsat data tak, aby později bylo možno ještě další data přidávat. Nemůžeš ovšem samozřejmě stará data přepsat, to lze pouze na CD-RW.

2 Postup při vypalování je v zásadě triviální a díky intuitivnímu (a velmi podobnému) ovládání u všech těch běžných vypalovacích programů ho zvládneš bez problémů. Do mechaniky vložíš prázdné CD a spustíš program - v zásadě v něm uvidíš dva průzkumníky nad sebou. V tom horním vyhledáš zdrojová data a myší je přetáhneš do spodního - tam ještě můžeš udělat různé úpravy, přejmenovat adresáře a tak podobně. A jdeme péct koláček...

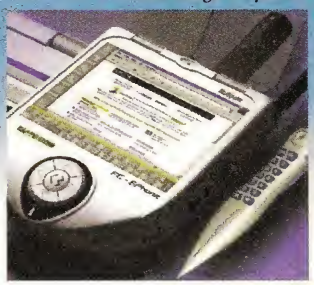
3 Nastavování všech možných options doporučuju pouze těm zkušenějším, v zásadě ale platí, že není potřeba nic moc z klasického přednastavení měnit. Pokud jde o rychlost vypalování, zvol raději nižší (především pro audio data) - omezíš tím možné chyby. Zpravidla můžeš zvolit jeden ze čtyř způsobů vypalování: vypálit bez testu (rychlé, ale chybové), testovat a pak vypálit (poněkud zdlouhavé), testovat a vypalovat zároveň (nejběžnější) nebo vytvořit prvně na harddisku jakési „zrcadlo" vypalovaných dat a to teprve poté vypálit na CD (rychlá a čistá práce).

4 Na co si dát pozor? Především při vypalování neměj spuštěné žádné jiné programy - jakékoliv zpoždění či přerušení toku dat totiž znamená, že vypalované CD můžeš vyhodit. U některých labilnějších počítačů se doporučuje dokonce i odejít a nechat jej pracovat o samotě nebo alespoň chodit kolem něj po špičkách - zvláště starší stroje nemají rády otřesy. A pokud to tvůj software dovolí, je vhodné před začátkem vypalování otestovat doporučené rychlosti záznamu - ušetříš si tak určitě pár zkažených CD...

Mobilní telefony o
skok do



Samsung PC-ephone



...se všem v redakci líbí ve všech podobách.

Ericsson T20s

Ericsson R380s

Alcatel v novém kabátku...

Před pár dny jsme prodělali krok - či skok, to jak kdo - do nového tisíciletí. A jestli nám to něco připomíná skutečně ostře a každodenně, jsou to mobilní telefony, všudypřítomní bůžci budoucnosti. Pardon, už současnosti. Jen s tou jejich podobou se trochu něco děje. Když už Alcatel připravuje sérii zcela designově odlišných modelů, opouští lehce trekerský vzhled a sune se spíš do pozice chladně moderního přístroje, musí za tím něco být. Možná příprava na budoucnost... V každém případě se ale nové kousky od Alcatelu, kterými má pokračovat klasická řada One Touch, líbí až k zbláznění. A funkce taky nabízejí nad současným standardem, takže není důvod se netěšit.

Ericsson se taky snaží- O komunikačně nadaném modelu R380s, který vyniká dotykovým displejem a v krytu displaye není žádná technika a přesto se se zavřeným telefonem dají dělat psí kusy, o tom už toho asi víš dost. O zástupci A řady si přečti vedle. Ale nový T model nemůžu pominout, mám pro tuhle značku lehkou slabost z minulosti a možná se k ní vrátím: designem se T20s mírně odklonila od strohé T28 k odlehčené dynamice, přidala trochu živější barcu a je tu mladý a nadupaný telefon. Posuď sám: v kooperaci s Swatch podporuje tahle mašinka internetový čas, umí wap, mobilní chat, elektronické pohlednice i A koupíš si k němu FM rádio, případně MP3 player, a máš vystaráno i na cestách. Všechny klasické funkce, známé z předchozích modelů, zůstaly zachovány, IrDA port chybí (stejně klasicky) a bohužel i hlasový záznamník. Škoda, třeba příště...

Sony CMD-Z5

Samsung, to je značka, o které začíná být pořádně slyšet i na českém trhu. Prostě se Korejci rozhodli, že ani český trh už není malý. pane, kolik že tu máme dneska mobilů??? Samsung A-100 je potvůrka, která sice leze do peněz, ale má pro to dost pádné důvody - on totiž menší a komplexnější telefon se hledá těžko: vedle všeho, co si na telefonu umím představit jako užitečné, nabízí i řadu kancelářských funkcí. Prostě, telefon pro dospěláky. A to ještě Samsung neřekl poslední slovo, hitem se má stát opozičník k Motorole v.100. Korejci mu mazlivě říkají PC-ephone. Počkám si.

Sony zazlobili konkurenty už v polovině roku překrásným a nadupaným modýlkem (sorry, jinak to říct nejde) CMD-Z5 a už je tudalší inovace klasického dlouhého typu - tentokrát pod označením CMD-J5.

Siemens (nevím, proš všechny ty firmy začínají na „s") se taky chstá do útoku, připravuje mobilní komunikátor IC35a velmi vylepšenou verzi klasiky pod označením S40 - wap, HSCSD, organizér, hlasový záznam, faxy, esemesky, e-maily a všechno, co si jen umíš představit.

A konec patří Motorole. Její v100 se stala předvánočním hitem a už se čeká na manažerskou verzi téhož typu. Uf, počátek tisíciletí nám dá pěkně zabrat...

Samsung SGH-2100

neška: zítřka

Ráj chatařů

Jasně, že myslím takové chataře, kteří zasednou ke klávesnici svého mobilního komunikátoru a prstíčkama mydlí znak za znakem. S novým typem Nokie, už vyhlášenou 3310 budou mít mnoho ulehčeno - tenhle model je totiž pro textové zprávy jako dělaný. Tradičně kvalitní displej, přesná klávesnice - prostě všechno, co měla slovutná 3210 a to něco navíc. Jo, je éra wapu a chatovat se musí...

WAP condom

Firmy Condomi a AnnyWay představily automat budoucnosti: pomocí wapu si vybereš zboží a zaplatíš je v účtu za telefon. Kdy budou automaty nasazeny, je zatím nejasné. Něco obdobného už dva roky funguje v oblasti nápojových automatů a bez wapu. Uvidíme...

Blýskavice

Průhledně modrý kryt pro Nokii 3210 byl vždycky plusem. Teď je ale vrchní kryt navíc vyzdoben řetězcem světýlek. Když přijde hovor, tak to bliká. Efektní. A vzpomněl jsem si přitom na už skoro zapomenuté vyjmenované slovo...

Nový mobil A26185 je klasicky vyveden v hranatém designu, dlouhý 131 mm, těžký 140 g a má praktické příslušenství

Chatboard ti ulehčí datlování esemesek. Cena cca 1400 Kč.

Přehrávač MP3 v telefonu: za asi 6500 Kč uděláš ze svého Ericssonu pohodový musicbox.

Fun in Phone

Aparátem A2618s přináší Ericsson přístroj, který nabízí zcela netušené možnosti zábavy. A navíc - je to mašinka především pro ztačátečníky. Ericsson to má už tradičně rád hranaté. Na tomto zalíbení se ani u tohoto modelu nic nezměnilo. Ale v rozsahu funkcí se machři vývojáři ve srovnání se starou sérií T opravdu vytáhli. Už jen ten na eriky naprosto překvapivě pojatý, skutečně velký a přehledný display. A když je řeč o zábqavě: o tu se postarají tři dobré hry: klasika Tetris, klon Pac-Mana jménem E-Maze a zkouška šikovnosti Erix. Vedle 15 standardních druhů vyzvánění je tu místo pro tvé čtyři vlastní melodie. Ty si dokonce můžeš zkomponovat na vestavěném melodickém editoru. Budík, kalkulačka a stopky patří také k přídavným funkcím, byť už to je vlastně běžná věc. A hlasová volba taky není nic nového. K individualizaci vzhledu slouží vyměnitelné vrchní panely, ale ani to není bůhvíjaká exkluzivita. V některých sítích se objevují nepříjemné problémy s wap technologií, a podle všeho ani u nás nefunguje , což je pochopitelně k vzteku. Takže proč to nadšení? Pokud ti nevadí, že to bude stát nějakou korunu navíc, uděláš si z tohohle modýlku pohodlnou kancelář i s jukeboxem - stačí jen dokoupit chatboard (tedy malou klávesnici) a hlavně srandičku, díky které se tenhle trošku přerostlý mazlík bude chovat jako MP3 přehrávač. Prostě, když ti nezavolá (kdo? ... no ona přece!), tak si pustíš nějakou oblíbenou kapelu a bude ti fajn. Holky nepřehlížím, ale přece jenom, je to spíš pánský typ, ne...

Mobily pod vodu

Vypadá to jen jako nesmyslný žertík, ale fakt to existuje. Za přibližně 1000 Kč si můžeš pořídit naprosto dokonalý batůžek na mobil. S tímhle se nemusíš bát ani pod vodu. Těsní skvěle a tak si můžeš svého miláčka přivázat k pasu třeba v létě na šlajsně. A když se (náhodou) cvakneš, tak prostě jen brkneš kámošům, aby ti někde dole po proudu pochytali bagáž. Prima věcička, tyhle telefony. Jo, pod vodou můžeš normálně psát esemesky!

Dva v jednom

Potřebuješ dva mobily? Snadná pomoc - například Nokia to zvládá díky speciální baterii, která ti skutečně umožňuje vložit do telefonu dvě karty, třeba i každou od jiného operátora. Taky se můžeš dohodnout s kamarádem a pojedete na výlet jen s jedním společným mobilem. Co třeba, kdyby se ten jeden ztratil? Nic se neděje, zůstává přece ten druhý...

(pgk)

Odpovědi pošli na adresu:

SCREENFUN
Viktora Huga 6
150 00 Praha 5

Proč se snadno vybírá jedna z těchto cen?

NENÍ NIC JEDNODUŠŠÍHO!
Vyber si cenu, která tě zajímá, odpověď vepiš nebo zakroužkuj, vše pečlivě vystřihni a nalep na korespondák.
Pozor - platí jednoduché pravidlo: kolik soutěží, tolik odpovědí a kolik odpovědí, tolik korespondáků.
Pak všechny své odpovědi pošli do konce měsíce na naši adresu. A když budeš mít štěstí, bude cena třeba právě tvoje.
ODPOVĚDI BEZ ADRESY NEBO HROMADNÉ ODPOVĚDI NEBUDOU DO SOUTĚŽE ZAŘAZENY.

A

KONZOLE SONY PLAYSTATION

Ačkoliv už se i na českém trhu pomalu zabydluje v podobě typu PlayStation2 nová generace herních zařízení, dá se očekávat, že ta první ještě zdaleka nemá odzvoněno. A tak tu jednu pro jednoho z vás máme jako trochu pozdního ježíška. Stačí tak málo...

Vědět, na jakém médiu jsou k dostání hry na PS:

❶ kazeta
❷ Sony PS CD
❸ Sony PS DVD

1X

Cenu věnuje FAST Praha

B

DRAK POKÉMON

Když k nám vtrhli Pokémoni, málokdo čekal, že to bude takový vítr. A vítr přece, ten je prima na pouštění draků. Jeden je tu...

Je ale třeba vědět, jak se jmenuje autor hry:

❶ Yokohashi Takura
❷ Thaishi Yokokura
❸ Shatoshi tajiri

1X

Cenu věnuje EPEE Praha

C

TEMPISH

Koloběžky se staly hitem. Možná za rok bude už hit jiný, ale teď, před jarem, je právě na koloběžky ten správný čas...

Mistrovství světa v akrobacii na koloběžce se:

❶ chystá na tento rok
❷ konalo už třikrát
❸ ještě nekonalo

2X

Cenu věnuje Tempish Olomouc

D

SVĚTOŠLÁPEK

Podívat se do cizího pěkně od monitoru PC? A proč ne... Světošlápek tě provede po všech možných končinách.

Třeba tě vezme k pramenům Nilu:

❶ do Afriky
❷ do Jižní Ameriky
❸ Do Asie

2X

Cenu věnuje BSP Multimedia Praha

E

KŘÍŽEM KRÁŽEM...

A když můžeš cestovat v prostoru, proč by nebylo možné cestovat s PC i v čase? Pohodlně, se skřítkem Dějekukem...

Která z tří následujících epoch je asi nejstarší:

❶ starověké Řecko
❷ starověká Čína
❸ starověký Řím

1X

Cenu věnuje BSP Multimedia Praha

F

ZONER CALLISTO

Hrát si s obrázky je docela fajn, jen je třeba mít k tomu ty správné nástroje. Callisto mezi ně určitě patří...

Ale k tvorbě a úpravě jaké grafiky je program určen:

❶ vektorové
❷ bitmapové
❸ polygonální

1X

Cenu věnuje Zoner Brno

G

FOTOAPARÁT SCF

Dostaneš foťák, a můžeš si fotit, co tě napadne. A pak třeba v PC svoje fotky ďábelsky upravíš, že se bráchа nepozná...

Budeš k tomu ale potřebovat nějaký program:

❶ Movie Maker
❷ Gif Animator
❸ Photoshop

2X

H

NHL 2001 - PS

Zima v plném proudu a na kluzištích si to kluci rozdávají pěkně naplno. Že tě sklátila chřipka? Rozdej si to s někým virtuálně...

České intro k téhle hře namluvil::

❶ Petr Vichnar
❷ Robert Záruba
❸ Pavel Poulíček

5X

I

POKÉMON BLUE

Hit letošních Vánoc už se pomalu těší na nové bratříčky ze série Zlaté a Stříbrné, ale my si ještě dáme Modrou...

Bulbasaur je Pokémon ze skupiny::

❶ vodních
❷ ohňových
❸ travních

3X

J

LINKS 2001

Golf je sice sportem krásným a klidným, ale pro mnohé zcela nedostupným. Takže simulátor určitě přijde vhod...

Obvykle poslední úder, na jamkovišti, se nazývá:

❶ birdie
❷ pat
❸ whole in one

1X

K

PUBLISHER 2000

Chceš si připravit a vytisknout skutečně zajímavé pozvánky na večírek pro kamarády? Nebo jen tak, udělat si plakát? Proč ne...

Na to je tenhle program docela fajn. Co je to DTP:

❶ přetaktovaný procesor
❷ grafický procesor
❸ proces digitální tvorby dokumentů

1X

L

MGS - PS

Zahrát si slušnou špionskou akční hru, to je za dlouhých zimních večerů taky možnost. Je tu Metal Gear Solid.

Hlavní hrdina hry se jmenuje:

❶ Vulcan
❷ Sniper
❸ Snake

5X

M

SIMCITY 2000 - PC

Budovatelské strategie se drží v popředí zájmu těch, kteří nikam nespěchají. A takových je nás moc...

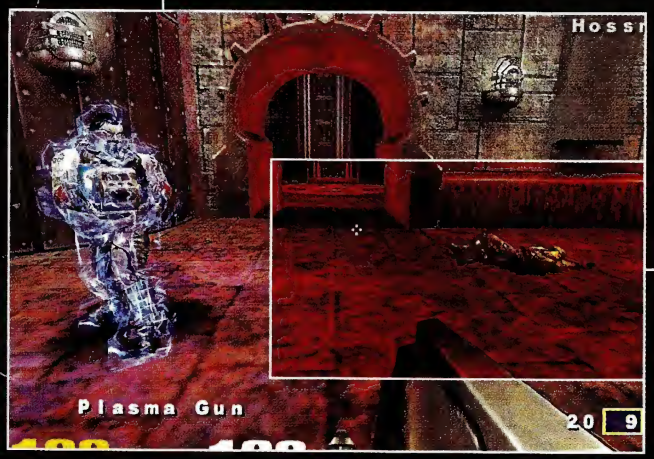
Která z těchto her je SimCity nejpodobnější:

❶ The Sims
❷ Railroad Tycoon
❸ Tomb Raider

5X

BRAVO SCREENFUN

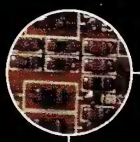
příští číslo, plné her a výher, s plakátem, samolepkami a dárkem, vychází 17. dubna 2001



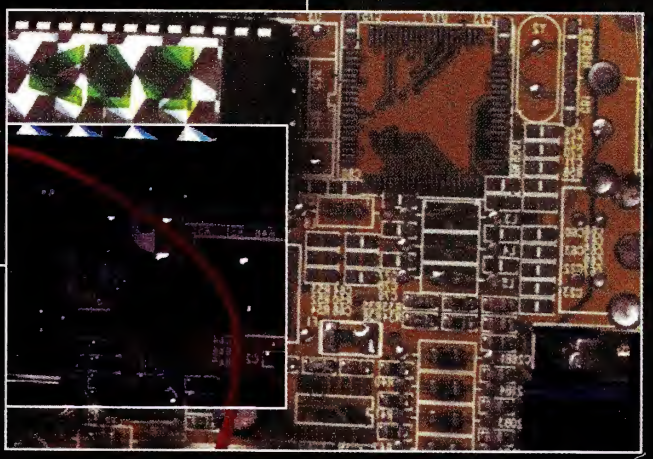
THRILL - SPEED - BLOOD - ENJOYMENT
BEASTS - TRIUMPH - DEATH - ADVENTURE
WAY - FIGHT - COGNITION - ADRENALIN
CRASH

GAMES

ADVANCE - TOUGH - ERUPTION - POWER
DEVELOPMENT - HIGHTECH - REVOLUTION
RUGGED - VALUE ADDED - COMPATIBILITY
MODIFICATION



TECHNOLOGIES



THROUGHPUT - RECOGNITION - COOKIES
STREEMING - PAYMENT - DISTRIBUTION
PROVIDER - MOBILE - RECALL - GPRS
DOWNLOAD

COMMUNICATIONS

http://psmagazin.blogspot.cz/